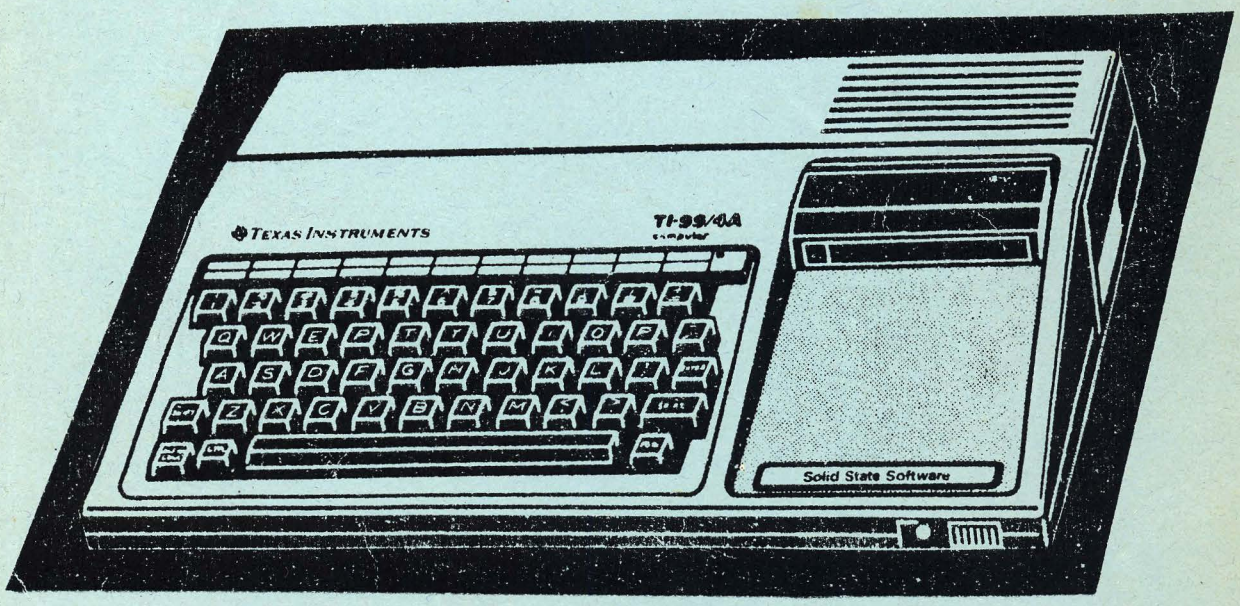
FRANCOMPUTER CLUB TEXAS

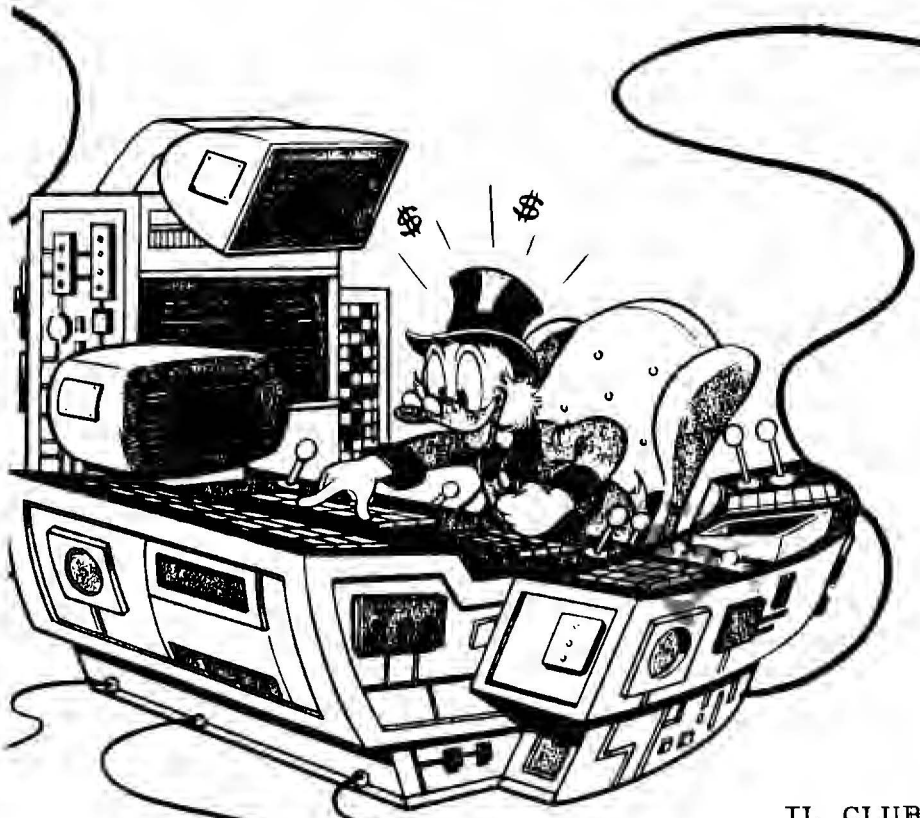
TUTTO TI 99

N. 1



EDIZIONE RISERVATA AI SOCI · NON IN VENDITA

FRANCOMPUTER CORSO FOGAZZARO 174 VICENZA



AMICI

UTILIZZATORI TI 99

COLLABORATE !

SCRIVETECI !

INVIATICI I

VOSTRI

PROGRAMMI !!!

IL CLUB COORDINA E COLLEGA FRA
DI LORO GLI UTILIZZATORI CHE CREANO
E STUDIANO PARTICOLARI ARGOMENTI
(Utility, Scientifici, Didattici)

e non solo

MA VI INDIRIZZA I POTENZIALI CLIENTI CON

DETERMINATE ESIGENZE.

Dite cosa siete capace di fare e a cosa vi dedicate.

AL SUCCESSO SI PUO' ARRIVARE ANCHE CON UN

SOLO PROGRAMMA !!!!

I NOSTRI TEXANI

GALLO Catanzaro, SCAGLIONE Palermo,SQUINTANI Milano,SAR= TORI Milano,THIELLA Thiene,DOL METTA Imperia, CERULO Benevento, ARRIGO Firenze,COPPINI Firenze,CAL= LEGARI Varese,CIMADORI Padova,GALLI NA Torino, SBACCHIS Palermo,MAZZURA NA Verona, TADDEUCCI Livorno, PRIOD Torino, DEBERNARDINI Roma,BENATTI Vero na,STROMILLO Pistoia, SCHIAVONE Roma, MASSACESI Roma, ZAGA Pavia,BIANCO To rino,DEGIORGIO Merano,CALZA Genova, LOMBARDO Benevento, TOMELLINI Mila no, CONSONNI Verona,ANGELONI Roma FUCINI Torino, DEMOMI Padova,CO SIMO Taranto, MUSCARA Mestre, ARDITO Brindisi, CASTAGNARO Varese,PERLINI Pesaro,PIANTA= NIDA Milano, ZUPI Napoli,LATEL LA Bari, NICOLETTI Venezia, GANEM Roma, TRAVAGLINI Roma, FEI Milano, SAMPELLEGRINI Bergamo,OSELLA Torino,PIZ= ZOTTI Milano,CRISTIANO Ro= ma, MALATO Milano,VAGO Piacenza, RISSO Imperia, GHEZZI Arezzo, CORTI Pavia,SARTO= RI Milano,BAR= BIERI Bressanone CHINI Trento, FIACCHI Bolo= gna,CHIAPPI NI Campo= basso,

PERSIANO Salerno SOMMA Bari,MARTINI Trento, CANERO Cu= neo,FRAPPI Arezzo, TOSCANINIVercelli, RUGGIU Verona,SAR= NARI Macerata,FERRI Rovigo, BORGOGELLI Pesaro,SULIS Cagliar RANDONE Torino,MANCI= NITaranto,DEIORIO Napo li,PASQUALI Verona,CAM PISI Roma,MANCINELLI Pe= saro, TESSAROLO Padova, FREDUCCI Roma,GUERRA Bari, FATONE Milano,CAPOGI Manto= va,NEGRI Como,CEOLA Valdagno BELGRADO Firenze,TORRETTI Teramo, BELLI Mi= lano,CARLUCCI Bari CARTABIA Milano, MARSIGLIESI Roma, PALTRINIERI Bologna; LARICCIA Bari,LUISE Vene= zia, BARCA Milano, ZANGHI Roma, LAZZAROTTO Varese, LAN TERI Imperia, SARTORI Verona, FERRARI Cremona, CARRER Vicenza CAVALLIN Vicenza,BRIGNOLI Vicen za, DANESE Vicenza, NIOLO Vicenza, FASOLIN Vicenza, ATTANASIO Vicenza, TOMASI Vicenza, MIOTTI Vicenza, FORESTAN Vicenza, PADOVANI Vicenza, FARINA Vicenza, BONATO Schio, CUTILLO Vicenza, FEDOLFI Vicenza, CARTA Vicenza, FORNASA Bassano del Grappa, GIUFFRIDA Arcugnano, SAVEGNAGO Vicenza, CUNICO Caldogno,DITOVO Rettorgole BURATTINI Fabriano,CASELLA Vicenza, BERNO Creazzo, ZANETTI Vicenza, COARO Sovizzo,VIDALI Vicenza,FRIGIO= LA Vicenza, GIANNELLO Vicenza,ROTELLI Schio, POMARI Chiampo,MUNARI Recoaro, FERIANI Vicenza,ZAMPIERI Bassano,MATTAROLO Breganze,SCOCCHI Creazzo,GIOR= DANI Camisano, DAMEDA Schio, FRANZOI Vicenza, MAGNABOSCO Schio, MANTOVANI Vicenza FRIZZIERO Vicenza , COLOMBO Vicenza,GALVA= NIN Vicenza, GATTO Sandrigo, VESCOVI Vicenza,Salerno Vicenza

I PROSSIMI CINQUE MINUTI

Non si può continuare a dire nei "Palazzi" - la gente non è pronta - e al tempo stesso fare ben poco perchè venga preparata.

Occorre al più presto un' educazione che consenta a una società di mettersi in sincrono col proprio tempo. Invece cosa assistiamo ? ad una scuola che seguita a fornire solo un tessuto di base,(per molti già lontano nel tempo) si insegna a riprodurre, più che ad immaginare;a conoscere gli elementi più che le "relazioni" tra gli elementi, a ripetere più che a ricercare cose nuove. Si continua ad ignorare che i ragazzi imparano ormai la maggior parte delle cose del nostro tempo "fuori dalla scuola", che la circolazione delle idee avviene oggi per altri canali; giornali,libri, riviste,televisione.

Ho dimenticato il Computer, l'Informatica. Si continua ad ignorare quale ruolo avrà nei prossimi cinque minuti la nuova "filosofia educativa " basata su questi "laboratori della conoscenza" dove la gente può imparare a pensare. Si continua ad ignorare quale ruolo avrà nei prossimi cinque minuti lo sviluppo del pensiero teorico e pratico con l'Informatica. Uno sviluppo sia nella creatività che nel pensiero che può avvenire oggi,solo fornendo SUBITO conoscenze e al tempo stesso SUBITO insegnando queste conoscenze.

E' tragico ! Si continua ad ignorare la enorme potenzialità di creatività intellettuale che scaturirà in coloro che fra cinque minuti si porteranno(per ormai poche migliaia di lire)a casa un computer.

La divulgazione della cultura è sempre stata per gli intellettuali un impegno poco nobile, perchè si è sempre temuto di perdere prestigio nello scendere troppo i gradini della gerarchia del linguaggio. Nell'informatica ciò è avvenuto in un modo ancor più feudale. Tendono gli specialisti a mantenere la loro dominanza incutendo rispetto grazie solo al complesso di inferiorità che sanno ingenerare in chi non la capisce o in chi pensa di non essere in grado di capirla. Uno stato di cose che consolida il potere gerarchico perchè esclude i "poveri" dal banchetto del sapere.

Ma è finita! I bastioni di queste roccaforti non stanno per essere minacciati da invasioni, semplicemente non servono più a nulla.Ogni rivoluzione culturale è partita da masse adulte resisi conto di essere adulte per agire, i giovanissimi non hanno mai contato nulla.

Oggi invece si assiste alla più sconvolgente tappa bio-culturale del genere umano. L'appropriazione della conoscenza dell'informazione da parte dei giovanissimi. Hanno scoperto il "giacimento" più ricco della storia dell'uomo, inesauribile " quello cerebrale", e in una forma ancora più sconvolgente: l'autodidattica!

E se dal Computer sono affascinati è proprio il fatto che esso da solo non serve a niente: è la persona che lo programma e che lo rende utile a qualcosa.

Tutto il nostro patrimonio culturale è in pratica un concentrato di conoscenze trasmesse attraverso un lento lentissimo e non sempre preciso codice verbale/scritto. Sappiamo oggi che nei paesi del Terzo Mondo questa trasmissione in forma moderna avviene in tempi velocissimi e sta dando luogo a un evoluzione mentale velocissima.

Questo significa che non esistono inferiorità congenite. Esistono invece delle inferiorità educative.

Nel mio CLUB ogni ora ogni giorno arrivano giovani e giovanissimi che vogliono sapere, sapere, sapere. I più fortunati o con i soldi dei risparmi o con quelli della famiglia si portano a casa il computer. Lo scoprono, lo utilizzano e ritornano dopo un mese a chiedermi istruzioni, informazioni, suggerimenti che già non so più dare, tanto è già il cammino che hanno percorso da soli.

Uscito uno di questi entra qualche intellettuale e incomincia non a chiedere, ma subito a dare sentenze su queste macchine e alla servitù cui domani saremo legati. (la fantascienza di Orwell deve avergli fatto effetto. Nel "grande fratello" Orwell non poteva supporre che nell' "84" non un grande Computer ma milioni di Computer sarebbero stati già in mano ad altrettante milioni di persone)

Ascolto questo signore, ricordo l'ultima domanda fattami dal ragazzino e... rido. Questo intellettuale se mi seguisse potrebbe cogliere al volo l'occasione che questa rivoluzione gli offre, potrebbe ricavare un nuovo importantissimo ruolo, diventare osservatore previlegiato, sopratutto diventare consulente di quel giovane appena uscito, diventare la persona più adatta a pianificare questa esplorazione in maniera da renderla sistematica e proficua per l'apprendimento, invece costui è lontano.

Il nuovo modo di insegnare il nuovo ambiente che dovrebbe sollecitare questo insegnamento è lontano, la nuova filosofia educativa pure, questi nuovi "laboratori per la conoscenza" dove i ragazzi possono imparare a pensare sono deserti, questo nuovo ruolo centrale che assume l'informatica nello sviluppo del pensiero teorico e pratico in questa età postmoderna è vacante.

Questi piccoli computer portano con se un potenziale rivoluzionario sottovalutato, un potenziale così esplosivo che a brevissimo tempo può modificare non soltanto l'organizzazione del lavoro ma anche la organizzazione della mente e quindi il comportamento individuale in ogni campo. L'uso dei mezzi di comunicazione delle informazioni come è stata la stampa prima latelevisione poi non è niente in confronto a ciò che andrà a influenzare nelle masse il computer.

Quella politica che non vorrà tenere conto di questa rivoluzione sarà spazzata via immediatamente non con la violenza ma con l'arma che teme di più " la conoscenza".

E' ormai chiaro a tutti che non è aumentando con la tecnologia la produzione industriale che si può risolvere il problema della ricchezza, della democrazia, della libertà, dell'uguaglianza.

Questi problemi si stanno spostando dal ventre al cervello, la "tecnologia culturale" sta facendo passi da giganti e non esclusivamente nei grandi laboratori di ricerca ma per la prima volta anche dentro quattro semplici muri domestici. Il potenziale intellettuale del singolo sta esplodendo saltando tutte le minestre ideologiche già cucinate. Una reazione a catena inarrestabile!

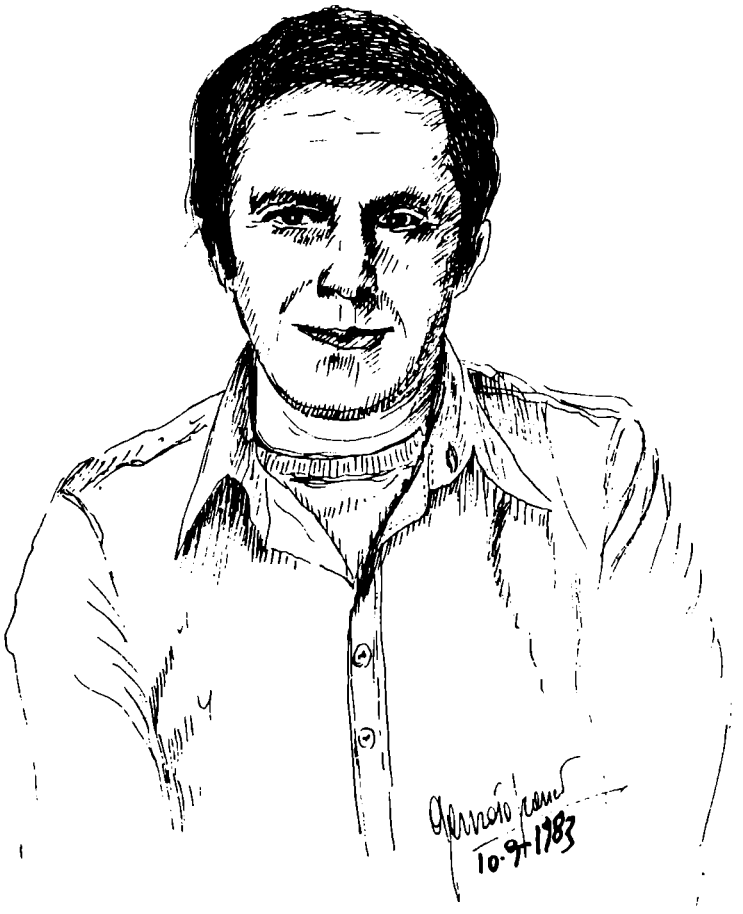
Quando nacque il "microprocessore" le " grandi" ci dissero subito che non era il Computer, avevano paura di non vendere più quei grandi marchingegni. Poi venne fuori un ventenne laggiù, un altro ventenne in Inghilterra che non si curarono di queste affermazioni e dentro i loro rispettivi garages inventarono il Personal Computer. Ci si affrettò a dire che erano per applicazioni professionali. Altri poco più che ragazzi risposero con perfezionamenti, programmi applicativi, giochi che ora gli stessi grandi colossi guardono con invidia; non solo ma finalmente hanno creduto e corrono ai ripari, costruendone, perfezionandoli, potenziandoli.

Abbiamo il nostro TI 99 cui si può già aggiungere i Winchester da 10 Mega, altre case stanno progettando di fare dischi ottici, memo= rie a bolle che raggiungeranno e permetteranno di immagazzinare ben 100 miliardi di informazioni su un solo disco.

Fra cinque minuti uno di questi mostri al prezzo di un televisore sarà già in mano a un ragazzino di 14 anni. Ma che dico di 10 anni!

LOGO è alle porte; è il PROLOG giapponese per il "Progetto Intel= ligenza Artificiale" è già sul mio tavolino, nella mia tabaccheria dove con molto spirito,intraprendenza,ho anch'io fatto la mia parte per la " smitizzazione del computer".

L'informatica che più ci piace, quella che sta trasformando il Computer da centro di potere culturale ed economico a cultura di massa è questa. Non l'abbiamo messa nel " tempio ", e neanche gli abbiamo costruito palizzate intorno. E' alla portata di tutti! Però.....
Siamo seduti su una pentola a pressione e non so prevedere cosa accadrà nei prossimi cinque minuti.



Un problema problematico

Una delle caratteristiche meno simpatiche del TI 99 è che non esiste il modo di sapere, tramite il TI-Basic, quale sia la quantità di memoria occupata dal programma e quindi, per differenza, quella rimasta libera per i dati. Questo implica la possibilità di trovarsi un bel messaggio di MEMORY FULL sul video proprio nel momento meno opportuno.

Si può aggirare l'ostacolo caricando il programma tramite l'Extended Basic che permette con l'istruzione SIZE di sapere quanta memoria libera sia a disposizione

MCmicrocomputer 22

I SEGRETI DEL TI 99 4/A

DEL MESE

NON E' VERO.

Non è un problema problematico, nel nostro CLUB queste cose le sanno anche i ragazzi= ni di 10 anni.

IN QUALSIASI PUNTO DEL PROGRAMMA, O ANCHE DOPO AVER FATTO UNA SOLA RIGA IL TI 99 VI DA IL NUMERO DEI BYTE CHE VI RIMANGONO A DISPOSIZIONE.

```
10 PRINT " FRANCOMPUTER"      ( il programma )
```

digitate ora

```
1 X=X+9
2 GOSUB 1
```

adesso fate RUN , aspettate alcuni secondi ed ecco apparire

```
MEMORY FULL IN 1
```

adesso digitate

```
PRINT X
```

il Computer stampa

16326 ======= sono i Byte che vi rimangono e che potete utilizzare.

INFATTI 16 K x 1024 byte = 16384 byte meno i 58 che avete adoperato per scrivere quanto sopra fanno 16326.

CAPITOOOOOOO !

(naturalmente se avete un programma che inizia dall' 1 ri= sequenziate per poter avere l' 1 e il 2 liberi)

(questo è uno dei segreti del mese che valgono il prezzo della sola rivista. Quindi non storcete la bocca quando vi chiediamo le 4000 lire.)

+ 400 FRANCOBOLLI

IL PROGRAMMA DEL MESE

EXPLANATION OF THE PROGRAM
Overland Flow

Line Nos.

160-530	Program initialization: Character assignments and array dimensioning.
540-1080	Data entry.
1090-1490	Calculation of Overland Flow Hydrograph.
1500-1800	Display hydrograph, in tabular form, on video monitor or TI Thermal printer.
1810-1990	Display menu and go to portion of program according to option selected.
2000-3200	Display hydrograph, in graphic form, on video monitor or TI Thermal printer.
3210-3460	Subroutine to align numbers on display.
3470-3590	Display given and calculated data.
3600-3710	Prepare program to accept and calculate a second hydrograph.
3720-3790	Subroutine to blank and restore screen when displaying information on video monitor.
3930-4220	Scale and label axes of graph.
4230-4250	Common subroutine to check keyboard entry.
4260-4510	Select drive for program output.

```
100 REM  ******************
110 REM  * OVERLAND FLOW *
120 REM  ******************
130 REM  BY FLAVIAN STELLERINE
140 REM  99'ER VERSION 1.5.1
150 REM
160 CALL CLEAR
170 CALL SCREEN(15)
180 GOSUB 3720
190 PRINT TAB(8);"OVERLAND FLOW";:TAB(14);"BY";:TAB(6);
    "FLAVIAN STELLERINE";;;;;;;;;;
200 PRINT TAB(4);"PRESS ANY KEY TO BEGIN";
210 CALL SOUND(150,600,1)
220 GOSUB 3760
230 GOSUB 4230
240 CALL CLEAR
250 CALL SCREEN(8)
260 PRINT TAB(9);"INITIALIZING";;;;;;;;;;;;
270 OPTION BASE 1
280 DIM H(2,2,22),IN(2),DU(2),LE(2),WI(2),SL(2),CR(2),TE(2),QW(2),
    QE(2),TPP(2,2)
290 DEF RD(X)=INT(1000X+.5)/100
300 DEF RD2(X)=INT(1E3*X+.5)/1E3
310 DEF RD4(X)=INT(1E4*X+.5)/1E4
320 DEF RD6(X)=INT(1E6*X+.5)/1E6
330 RESTORE 380
```

If using Thermal Printer; otherwise CALL FILES(1) will allow RUNing.

BASIC

The author gives you the option of output to the screen or to the thermal printer. If you have another printer, change Line 4290 to print PRINTER instead of THERMAL PRINTER. Then change Line 4390 to your printer configuration.

As it is,

4390 DVC$="TP.U.S"

For example, change to

4390 DVC$="RS232.TW.BA=110"

Depending on your printer's graphic capabilities, you may also need to change Lines 2000-3200 for the graphic plot.

```
340 FOR I=1 TO 42
350 READ CODE,CH$
360 CALL CHAR(CODE,CH$)
370 NEXT I
380 DATA 99,E0808080181818FF,100,E0808080808080,101,F8808080808080,
    102,0000000010101FF
390 DATA 103,0000010101010FF,104,60909060,105,06090906,106,
    0000000060909060,97,0000241818 24
400 DATA 107,0000000006090906,111,90606090,112,09060609,113,
    0000000090606090,96,001824218
410 DATA 114,0000000009060609,121,F0F0F0F0,122,96696996,123,
    9060609060909060,64,FFFFFFFFFFFFFFFF
420 DATA 124,9060609006090906,131,69969669,132,0F0F0F0F,133,
    0906060960909060
430 DATA 134,0906060906090906,141,6090906090606090,142,0609090690606090,
    143,0000000060F0F0F0
440 DATA 144,0000000096696996,151,6090906009060609,152,0609090609060609,
    153,0000000069969669
450 DATA 154,0000000000F0F0F0,155,007840404444FF,156,00F0404040404040,
    157,00F8404040404040,93,0906
460 DATA 158,0000000000404FF,159,0000040404004FF,145,,98,00003C3C3C3C,91,
    0000000000006090,92,916204081020408 9F
470 GOSUB 4260
480 HY=1
490 FOR I=1 TO 2
500 FOR J=1 TO 22
510 H(I,1,J)=0.0
520 NEXT J
530 NEXT I
540 CALL CLEAR
550 CALL SCREEN(8)
560 PRINT " HYDROGRAPH #";STR$(HY);
570 PRINT " ENTER DATA:";;
580 INPUT "  INTENSITY(IN/HR) ";IN(HY)
590 IN(HY)=RD2(IN(HY))
600 IF IN(HY)<1E4 THEN 630
610 GOSUB 4470
620 GOTO 580
630 PRINT
640 INPUT "  DURATION(MIN)     ";DU(HY)
650 DU(HY)=RD(DU(HY))
660 IF DU(HY)<1E5 THEN 690
670 GOSUB 4470
680 GOTO 640
690 PRINT
700 INPUT "  LENGTH(FT)        ";LE(HY)
710 LE(HY)=RD(LE(HY))
720 IF LE(HY)<1E6 THEN 750
730 GOSUB 4470
740 GOTO 700
750 PRINT
760 INPUT "  WIDTH(FT)         ";WI(HY)
770 WI(HY)=RD(WI(HY))
780 IF WI(HY)<1E6 THEN 810
790 GOSUB 4470
800 GOTO 760
810 PRINT
820 INPUT "  SLOPE(FT/FT)      ";SL(HY)
830 SL(HY)=RD6(SL(HY))
840 IF SL(HY)<=.04 THEN 910
850 CALL SOUND(200,120,1)
860 PRINT ;" FOR ACCURATE RESULTS THE";" VALUE FOR SLOPE SHOULD";" BE
    LESS THAN 0.04.";
870 PRINT " DO YOU WISH TO RE-ENTER";" A VALUE FOR SLOPE?(Y/N)";;
880 GOSUB 4230
890 IF (KEY=89)+(KEY=78)=0 THEN 880
900 IF KEY=89 THEN 820
910 PRINT
920 FOR I=1 TO 350
930 NEXT I
940 CALL CLEAR
950 PRINT "   ENTER ROUGHNESS FACTOR";
960 PRINT "   USING TABLE AS A GUIDE";;
970 PRINT "SURFACE TYPE          FACTOR";
980 PRINT "------------          ------";
990 PRINT "SMOOTH ASPHALT PAVE..0.0070";;"TAR AND SAND PAVE....0.0075";;
    "CRUSHED-SLATE PAPER..0.0082";;
1000 PRINT "CONCRETE PAVEMENT....0.0120";;"TAR & GRAVEL PAVE....0.0170";;
1010 PRINT "CLOSELY CLIPPED SOD..0.0260";;"DENSE BLUEGRASS TURF.0.0600";;;
1020 INPUT "   ROUGHNESS FACTOR= ";CR(HY)
1030 CR(HY)=RD4(CR(HY))
1040 IF CR(HY)<1 THEN 1070
1050 GOSUB 4470
1060 GOTO 1020
1070 FOR I=1 TO 250
1080 NEXT I
1090 CALL CLEAR
1100 CALL SCREEN(3)
1110 PRINT "          COMPUTING";;;;;;;;;;;;
1120 QE(HY)=IN(HY)*LE(HY)/43200
1130 KN=((0.0007*IN(HY))+CR(HY))/SL(HY)^(1/3)
1140 DE=KN*LE(HY)*QE(HY)^(1/3)
1150 TE(HY)=DE/(360*QE(HY))
1160 KNT=0
1170 FOR J=1 TO 10
1180 IF (J/10*TE(HY))>DU(HY) THEN 1190 ELSE 1210
1190 KNT=J
1200 GOTO 1250
1210 H(HY,2,J)=J/10*TE(HY)
1220 NEXT J
1230 H(HY,2,11)=((DU(HY)-TE(HY))*0.5)+TE(HY)
1240 H(HY,2,12)=DU(HY)
1250 QW(HY)=QE(HY)*WI(HY)
1260 RESTORE 1270
1270 DATA .01,.06,.18,.38,.55,.7,.83,.9,.94,1,1,1
1280 FOR J=1 TO 12
1290 IF (J/KNT)+(KNT/10)=2 THEN 1340
1300 READ MUL1
1310 H(HY,1,J)=MUL1*QW(HY)
1320 NEXT J
1330 H(HY,1,12)=QW(HY)
1340 IF KNT=0 THEN 1360
1350 QW(HY)=H(HY,1,KNT-1)
1360 DD=(CR(HY)/SL(HY)^(1/3))*LE(HY)*QE(HY)^(1/3)
1370 FOR I=1 TO 9
1380 H(HY,2,I+12)=(DD/(120*QW(HY)/WI(HY)))*(((I-1/10)^(-2/3))-1)
1390 H(HY,2,I+12)=H(HY,2,I+12)+DU(HY)
1400 H(HY,1,I+12)=(I-1/10)*QW(HY)
1410 NEXT I
1420 H(HY,2,22)=(DD/(120*QW(HY)/WI(HY)))*6.368064+DU(HY)
1430 TPP(HY,1)=0
1440 TPP(HY,2)=0
1450 H(HY,1,22)=.05*QW(HY)
1460 IF KNT<>0 THEN 1810
1470 TPP(HY,1)=.25*(DU(HY)-TE(HY))+TE(HY)
1480 TPP(HY,2)=.75*(DU(HY)-TE(HY))+TE(HY)
1490 GO TO 1810
1500 CALL CLEAR
1510 IF FILE=0 THEN 1530
```

Note to Programmers:
The techniques used in this program are not limited to hydrology. You will observe a good example of plotting graphs, scaling the parameters for the graph, and plotting two different graphs with possible coincident points.

Continued on p. 85

Overland Flow . . . from p. 31

```
1520 PRINT "      HYDROGRAPH PLOTTING":::::::::::
1530 FOR I=1 TO HY
1540 PRINT #FILE:TAB(9);"HYDROGRAPH #";STR$(I);
1550 IF FILE=0 THEN 1570
1560 PRINT #FILE:
1570 PRINT #FILE:"  TIME(MIN)","DISCHARGE(CFS)";
1580 IF FILE=0 THEN 1600
1590 PRINT #FILE:"  ---------","---------------";
1600 FOR J=1 TO 22
1610 IF J=11 THEN 1710
1620 IF H(1,2,J)=0 THEN 1710
1630 IL=4
1640 N=H(1,2,J)
1650 FL=1
1660 GOSUB 3210
1670 N=H(1,1,J)
1680 FL=3
1690 GOSUB 3210
1700 PRINT #FILE:TAB(4);E$;TAB(16);D$
1710 NEXT J
1720 IF FILE<>0 THEN 1770
1730 PRINT " PRESS ANY KEY TO CONTINUE";
1740 GOSUB 4230
1750 CALL CLEAR
1760 GO TO 1780
1770 PRINT #FILE::::
1780 NEXT I
1790 IF TST=1 THEN 1810
1800 GO TO 2030
1810 CALL CLEAR
1820 GOSUB 3720
1830 CALL SCREEN(15)
1840 PRINT " PRESS";TAB(9);"TO";" -----";TAB(9);
     "--";" 1      DISPLAY DATA(GIVEN)";TAB(10);
     "AND CALCULATED)"::
1850 PRINT "  2      DISPLAY HYDROGRAPH"::
1860 PRINT "  3      COMPUTE ANOTHER";TAB(10);
     "HYDROGRAPH AND";TAB(10);"COMPARE"::
1870 PRINT "  4      REDIRECT OUTPUT"::"  5      ENTER
     NEW PROBLEM"::"  6      END PROGRAM"::::
1880 CALL SOUND(200,600,1)
1890 GOSUB 3760
1900 GOSUB 4230
1910 IF (KEY<49)+(KEY>54)=-1 THEN 1920 ELSE 1940
1920 CALL SOUND(250,110,1)
1930 GO TO 1900
1940 CALL SOUND(100,666,1)
1950 CALL CLEAR
1960 CALL SCREEN(8)
1970 ON (KEY-48)GO TO 3470,3800,3650,2000,480,1980
1980 CALL CLEAR
1990 END
2000 GOSUB 4260
2010 GO TO 1810
2020 CALL SOUND(150,600,1)
2030 CALL CLEAR
2040 F2=0
2050 QMAX=QW(1)
2060 IF HY=1 THEN 2090
2070 IF QMAX>=QW(2)THEN 2090
2080 QMAX=QW(2)
2090 TMAX=H(1,2,22)
2100 IF HY=1 THEN 2230
2110 IF TMAX>=H(2,2,22)THEN 2130
2120 TMAX=H(2,2,22)
2130 CALL CLEAR
2140 IF QMAX>=10 THEN 2150 ELSE 2160
2150 QMAX=RD(QMAX)
2160 PRINT #F2:TAB(12);"LEGEND";TAB(12);"------";
     " X = HYDROGRAPH #1"::" O = HYDROGRAPH #2"::
2170 PRINT #F2:TAB(2);CHR$(64);" = COINCIDENCE OF
     1 & 2"::" MAX DISCHARGE(CFS)=";RD2(QMAX)::::::::
2180 IF (FILE=0)+(F2>0)<0 THEN 2210
2190 F2=FILE
2200 GOTO 2160
2210 FOR I=1 TO 700
2220 NEXT I
2230 CALL CLEAR
2240 CALL SCREEN(8)
2250 FOR I=9 TO 16
2260 CALL COLOR(I-8,2,1)
2270 CALL COLOR(I,2,16)
2280 NEXT I
2290 CALL SOUND(150,600,1)
2300 FOR I=1 TO 20
2310 CALL HCHAR(1,9,145,20)
2320 NEXT I
2330 CALL VCHAR(1,9,101)
2340 CALL VCHAR(2,9,100,4)
2350 CALL VCHAR(6,9,101)
2360 CALL VCHAR(7,9,100,4)
2370 CALL VCHAR(11,9,101)
2380 CALL VCHAR(12,9,100,4)
2390 CALL VCHAR(16,9,101)
2400 CALL VCHAR(17,9,100,4)
2410 CALL VCHAR(20,9,99)
2420 CALL HCHAR(20,10,102,3)
2430 CALL HCHAR(20,13,103)
2440 CALL HCHAR(20,14,102,4)
2450 CALL HCHAR(20,18,103)
2460 CALL HCHAR(20,19,102,4)
2470 CALL HCHAR(20,23,103)
2480 CALL HCHAR(20,24,102,4)
2490 CALL HCHAR(20,28,103)
2500 GOSUB 3930
2510 FOR J=1 TO HY
2520 FOR I=1 TO 22
2530 IF (I=11)+(I=12)+(KNT=0)<>-2 THEN 2570
2540 P1=TPP(J,I-10)/TMAX*19.99999
2550 P2=QW(J)/QMAX*19.99999
2560 GOSUB 2930
2570 P1=H(J,2,I)/TMAX*19.99999
2580 P2=H(J,1,I)/QMAX*19.99999
2590 GOSUB 2930
2600 NEXT I
2610 NEXT J
2620 IF FILE=0 THEN 2870
2630 NUS$="          ***GRAPH PRINTING***"
2640 FOR I=1 TO LEN(NUS$)
2650 CALL VCHAR(24,I,ASC(SEG$(NUS$,I,1)))
2660 NEXT I
2670 FOR I=1 TO 23
2680 B$=""
2690 FOR J=1 TO 32
2700 CALL GCHAR(I,J,A)
2710 IF (J=9)+(I>20)=-2 THEN 2820
2720 IF (I=20)+(J<9)+(J>28)=-2 THEN 2820
2730 GOSUB 4200
2740 IF (A=91)+(A=93)<>-1 THEN 2760
2750 A=145
2760 IF A<92 THEN 2780
2770 A=37
2780 IF (A<104)+(A>154)+(A=145)=-1 THEN 2820
2790 A=INT(A/10)+96
2800 IF A<99 THEN 2820
2810 A=98
2820 B$=B$&CHR$(A)
2830 NEXT J
2840 PRINT #FILE:B$
2850 NEXT I
2860 PRINT #FILE::::
2870 Z$="   PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
2880 FOR I=1 TO LEN(Z$)
2890 CALL VCHAR(24,1,ASC(SEG$(Z$,I,1)))
2900 NEXT I
2910 GOSUB 4230
2920 GOTO 1810
2930 T1=P1-INT(P1)
2940 T2=P2-INT(P2)
2950 Y=20-INT(P2)
2960 X=9+INT(P1)
2970 IF Y=20 THEN 3200
2980 IF X=9 THEN 3200
2990 IF T1<.5 THEN 3030
3000 IF T2<.5 THEN 3060
3010 PS=2
3020 GOTO 3090
3030 IF T2<.5 THEN 3080
3040 PS=1
3050 GOTO 3090
3060 PS=4
3070 GOTO 3090
3080 PS=3
3090 IF J=2 THEN 3120
3100 CHAR=PS+110
3110 GOTO 3180
3120 CALL GCHAR(Y,X,CHAR2)
3130 IF CHAR2=145 THEN 3170
3140 IF (CHAR2<108)+(CHAR2>103)=-2 THEN 3200
3150 CHAR=CHAR2*10-990+PS
3160 GOTO 3180
3170 CHAR=103+PS
3180 CALL VCHAR(Y,X,CHAR)
3190 CALL SOUND(100,2208J,3)
3200 RETURN
3210 N2=10^FL
3220 N1=ABS(N)+.5/N2
3230 IP=INT(N1)
3240 FP=INT(N2*(N1-IP))+N2
3250 D$=STR$(IP)
3260 L=LEN(D$)
3270 IF (IL=0)+(IP=0)<>-2 THEN 3300
3280 D$=""
3290 L=0
3300 IF IL<L THEN 3400
3310 IF IL<=L THEN 3350
3320 D$=" "&D$
3330 L=L+1
3340 GOTO 3310
3350 IF FL<=0 THEN 3390
3360 D$=D$&"."&SEG$(STR$(FP),2,FL)
3370 IF FL=3 THEN 3390
3380 E$=D$
3390 RETURN
3400 D$="0"
3410 FOR I=1 TO (IL+FL)
3420 D$=D$&"0"
3430 NEXT I
3440 IF FL=3 THEN 3460
3450 E$=D$
3460 RETURN
3470 CALL CLEAR
3480 IF FILE=0 THEN 3500
3490 PRINT "          DATA PRINTING"::::::::::::::
3500 FOR I=1 TO HY
3510 PRINT #FILE:TAB(7);"DATA--HYDROGRAPH #";
     STR$(I)::
3520 PRINT #FILE:"GIVEN:":"------";
     " INTENSITY(IN/HR)= ";IN(I)::
     " DURATION(MIN)=   ";DU(I)::
3530 PRINT #FILE:" LENGTH(FT)=        ";LE(I)::
     " WIDTH(FT)=        ";WI(I)::" SLOPE
     (FT/FT)=      ";SL(I)::
3540 PRINT #FILE:" ROUGHNESS FACTOR= ";CR(I)::
3550 PRINT #FILE:"CALCULATED:":"-----------";
     " EQUILIB. TIME(MIN)= ";RD(TE(I))::
3560 PRINT #FILE:" MAX DISCHARGE(CFS)= ";
     RD2(QW(I))::
3570 IF FILE<>0 THEN 3620
3580 PRINT " PRESS ANY KEY TO CONTINUE";
3590 GOSUB 4230
3600 CALL CLEAR
3610 GO TO 3630
3620 PRINT #FILE::::
3630 NEXT I
3640 GO TO 1810
3650 HY=2
3660 FOR I=1 TO 2
3670 FOR J=1 TO 22
3680 H(2,1,J)=0.0
3690 NEXT J
3700 NEXT I
3710 GO TO 540
3720 FOR I=1 TO 8
3730 CALL COLOR(I,1,1)
3740 NEXT I
3750 RETURN
3760 FOR I=1 TO 8
3770 CALL COLOR(I,2,1)
3780 NEXT I
3790 RETURN
3800 CALL CLEAR
3810 GOSUB 3720
3820 PRINT TAB(6);"HYDROGRAPH DISPLAY";TAB(6);
     "-------------------"::TAB(7);
     "PRESS   FOR"::TAB(9);"1      TABLE";
3830 PRINT :TAB(9);"2      GRAPH"::TAB(9);
     "3      BOTH"::::::::
3840 CALL SOUND(200,600,1)
3850 GOSUB 3760
3860 GOSUB 4230
3870 IF (KEY<49)+(KEY>51)=-1
     THEN 3880 ELSE 3900
3880 CALL SOUND(250,110,1)
3890 GOTO 3860
3900 CALL SOUND(150,666,1)
3910 TST=KEY-48
3920 ON TST GOTO 1500,2030,1500
3930 T1$="100 75 50 25  0"
3940 FOR I=1 TO 5
3950 FOR J=1 TO 3
3960 CALL VCHAR(5*I-4,J+5,ASC(SEG$(T1$,3*I+J-3,1)))
3970 NEXT J
3980 NEXT I
3990 SC=1
4000 IF TMAX<=132.666 THEN 4020
4010 SC=10
4020 FOR I=1 TO 4
4030 TM$=STR$(10*TMAX/(4*SC)+.5)
4040 CALL HCHAR(21,18*I+8,ASC(SEG$(TM$,1,1)))
4050 IF SEG$(TM$,2,1)="." THEN 4070
4060 CALL HCHAR(21,18*I+9,ASC(SEG$(TM$,2,1)))
4070 IF (SC=1)+(I=4)+(TMAX>99.49999999)<>-3
     THEN 4090
4080 CALL HCHAR(21,30,ASC(SEG$(TM$,3,1)))
4090 NEXT I
4100 T1$=CHR$(91)&CHR$(92)&CHR$(93)&
     "UF MAX DISCHARGE"
4110 FOR I=1 TO LEN(T1$)
4120 CALL VCHAR(I+1,5,ASC(SEG$(T1$,I,1)))
4130 NEXT I
4140 T1$="  TIME(MIN)"
4150 IF SC=1 THEN 4170
4160 T1$="TIME(MIN) X 10"
4170 FOR I=1 TO LEN(T1$)
4180 CALL VCHAR(23,I+11,ASC(SEG$(T1$,I,1)))
4190 NEXT I
4200 IF (I<>20)+(J<>9)=-2 THEN 4220
4210 A=A+56
4220 RETURN
4230 CALL KEY(0,KEY,ST)
4240 IF ST<=0 THEN 4230
4250 RETURN
4260 CALL CLEAR
4270 GOSUB 3720
4280 PRINT TAB(4);"OUTPUT DESTINATION";TAB(4);
     "------------------";
4290 PRINT "   PRESS   FOR"::"     1      SCREEN";
     "     2      THERMAL PRINTER"::::::
4300 GOSUB 3760
4310 GOSUB 4230
4320 IF (KEY<49)+(KEY>50)=-1 THEN 4330 ELSE 4350
4330 CALL SOUND(250,110,1)
4340 GOTO 4310
4350 CALL SOUND(100,666,1)
4360 FILE=0
4370 IF KEY=49 THEN 4460
4380 FILE=1
4390 DVC$="TF.U.S"
4400 IF KEY=50 THEN 4420
4410 DVC$="RS232"
4420 IF DFG$="" THEN 4440
4430 CLOSE #1
4440 OPEN #1:DVC$,OUTPUT
4450 DFG$="1"
4460 RETURN
4470 PRINT :
4480 CALL SOUND(300,110,1)
4490 PRINT " NUMBER OUTSIDE NORMAL RANGE";
4500 PRINT "  ENTER";
4510 RETURN
```

99'er

IL PROGRAMMA DEL MESE

IN BASIC

DA FARE

Pros . . . from p. 43

BASIC

```
60 REM   **   CHUCK-A-LUCK   **
70 REM   *      TI BASIC      *
80 REM   *    BY SAM PINCUS   *
90 REM  * 99'ER VERSION 1.6.1 *
100 DIM DICE_VALUE(3),
    PLAYER_NAME$(4),
    PLAYER_CASH(4),PLAYER_BET(4),
    PLAYER_DICE(4)
110 DIM DICE_PIP(9,9),LOC_X(27),
    LOC_Y(27)
160 GOSUB 20000
170 REM  BETTING LOOP
200 REM  GET BET
210 GOSUB 1200
220 REM  THROW DICE
230 GOSUB 2000
240 REM  UPDATE CASH BALANCE
250 FOR I=1 TO PLAYERS
260 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 760
280 PRINT "";PLAYER_NAME$(I);",
    YOU BET ON";PLAYER_DICE(I);
    "FOR";PLAYER_BET(I);"DOLLAR";
290 IF PLAYER_BET(I)<2 THEN 310
300 PRINT "S";
310 PRINT "."
520 WIN=0
530 FOR J=1 TO 3
540 IF PLAYER_DICE(I)<>DICE_VALUE(J)
    THEN 560
550 WIN=WIN+1
560 NEXT J
570 IF WIN=0 THEN 690
580 WIN=WIN*PLAYER_BET(I)
590 PRINT "YOU ";"WIN";WIN;"DOLLAR";
600 IF WIN<2 THEN 620
610 PRINT "S";
620 PRINT "."
630 PLAYER_CASH(I)
    =PLAYER_CASH(I)+WIN
640 PRINT "YOU NOW HAVE";
    PLAYER_CASH(I);"DOLLAR";
650 IF PLAYER_CASH(I)<2 THEN 670
660 PRINT "S";
670 PRINT "."
680 GOTO 760
690 PRINT "YOU LOST";PLAYER_BET(I);
    "DOLLAR";
700 IF PLAYER_BET(I)<2 THEN 720
710 PRINT "S";
720 PRINT "."
730 PLAYER_CASH(I)=PLAYER_CASH
    (I)-PLAYER_BET(I)
740 IF PLAYER_CASH(I)>0 THEN 640
750 PRINT "YOU ARE BANKRUPT!"
760 NEXT I
770 REM  CHECK FOR END OF GAME
780 GOSUB 5000
790 IF NO_LEFT>1 THEN 970
800 INPUT "WANT TO PLAY AGAIN
    (Y/N)?";A$
810 A$=SEG$(A$,1,1)
820 IF A$<>"Y" THEN 850
830 GOSUB 22000
840 GOTO 200
850 IF A$<>"N" THEN 880
860 PRINT "THANK YOU FOR PLAYING.";
    "";""
870 STOP
880 PRINT PL$
890 GOTO 800
970 FOR I=1 TO 600
980 NEXT I
990 GOTO 200
1200 CALL CLEAR
1210 FOR I=1 TO PLAYERS
1220 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 1500
1230 ON INT(RND*4+1)GOTO 1240,1260,
     1280,1300
1240 PRINT "NOW, ";
1250 GOTO 1350
1260 PRINT "OK, ";
1270 GOTO 1350
1280 PRINT "ALRIGHT, ";
1290 GOTO 1350
1300 PRINT "YOUR TURN, ";
1350 PRINT PLAYER_NAME$(I);","
1360 PRINT "YOU HAVE";PLAYER_CASH(I);
     "DOLLAR";
1370 IF PLAYER_CASH(I)<2 THEN 1390
1380 PRINT "S";
1390 PRINT ".";"WHAT'S YOUR BET? "
1400 INPUT PLAYER_BET(I)
1410 IF PLAYER_BET(I)<1 THEN 1450
1420 IF PLAYER_BET(I)>PLAYER_CASH(I)
     THEN 1450
1430 IF PLAYER_BET(I)>50 THEN 1450
1440 IF INT(PLAYER_BET(I))
     =PLAYER_BET(I)THEN 1470
1450 PRINT "THAT'S NOT POSSIBLE."
1460 GOTO 1230
1470 PRINT "WHAT NUMBER WILL YOU
     BET ON?"
1480 INPUT PLAYER_DICE(I)
1490 IF INT(PLAYER_DICE(I))
     <>PLAYER_DICE(I)THEN 1520
1500 IF PLAYER_DICE(I)<1 THEN 1520
1510 IF PLAYER_DICE(I)<7 THEN 1540
1520 PRINT "TRY AGAIN."
1530 GOTO 1470
1540 NEXT I
1550 RETURN
2000 REM
2010 CALL CLEAR
2020 CALL SCREEN(10)
2030 FOR I=1 TO PLAYERS
2035 GOSUB 28000
2040 ROW=(I-1)*5+1
2050 COL=15
2060 MSG$=PLAYER_NAME$(I)
2070 GOSUB 4900
2100 ROW=ROW+1
2110 COL=15
2120 MSG$="BET"
2130 GOSUB 4900
2150 COL=20
2160 MSG$="$"&STR$(PLAYER_BET(I))
2170 GOSUB 4900
2200 ROW=ROW+1
2210 COL=15
2220 MSG$="CASH"
2230 GOSUB 4900
2250 COL=20
2260 MSG$="$"&STR$(PLAYER_CASH(I))
2270 GOSUB 4900
2300 ROW=ROW+1
2310 COL=15
2320 MSG$="DIE-"
2330 GOSUB 4900
2340 COL=21
2350 MSG$=STR$(PLAYER_DICE(I))
2360 GOSUB 4900
2370 NEXT I
2500 FOR I=1 TO 3
2510 DICE_VALUE(I)=INT(RND*6)+1
2520 NEXT I
2600 REM  DISPLAY DICE
2610 FOR I=1 TO 3
2620 CHAR_NO=DICE_VALUE(I)
2630 IF CHAR_NO=1 THEN 2740
2640 IF CHAR_NO=4 THEN 2740
2650 IF CHAR_NO=5 THEN 2740
2660 IF RND<.5 THEN 2740
2670 IF CHAR_NO<>2 THEN 2700
2680 CHAR_NO=7
2690 GOTO 2740
2700 IF CHAR_NO=6 THEN 2730
2710 CHAR_NO=8
2720 GOTO 2740
2730 CHAR_NO=9
2740 REM  DISPLAY A DIE
2750 FOR J=1 TO 9
2760 K=(I-1)*9+J
2780 CALL HCHAR(LOC_X(K),LOC_Y(K),
     96+DICE_PIP(CHAR_NO,J))
2790 NEXT J
2800 CALL SOUND(20,1111,0,1166,0,
     1221,1)
2990 NEXT I
3800 FOR I=1 TO 400
3810 NEXT I
3900 CALL SCREEN(4)
3910 CALL CLEAR
3920 RETURN
4900 FOR Z=1 TO LEN(MSG$)
4910 CALL HCHAR(ROW,COL+Z+1,
     ASC(SEG$(MSG$,Z,1)))
4920 NEXT Z
4930 RETURN
4990 REM  CHECK FOR A WINNER
5000 NO_LEFT=0
5010 FOR I=1 TO PLAYERS
5020 IF PLAYER_CASH(I)=0 THEN 5050
5030 NO_LEFT=NO_LEFT+1
5040 LAST_PLAYER=I
5050 NEXT I
5060 IF NO_LEFT>0 THEN 5200
5100 PRINT "NO ONE IS LEFT.";
     "THE GAME ENDS IN A TIE."
5110 GOTO 5400
5200 IF NO_LEFT>1 THEN 5400
5300 PRINT PLAYER_NAME$(LAST_PLAYER);
     " WINS!"
5400 RETURN
20000 PL$="PLEASE ANSWER THE QUESTION"
20010 CALL CHAR(96,"0000000000000000")
20020 CALL CHAR(97,"0000001818000000")
20030 CALL COLOR(9,2,16)
20050 CALL CLEAR
20090 ROW=12
20100 FOR I=1 TO 9
20110 FOR J=1 TO 9
20120 READ DICE_PIP(I,J)
20130 NEXT J
20140 IF INT(I/2)=I/2 THEN 20170
20150 MSG$="CHUCK-A-LUCK"
20160 GOTO 20180
20170 MSG$="          "
20180 COL=10
20190 GOSUB 4900
20200 NEXT I
20300 CNT=0
20310 FOR I=1 TO 3
20320 FOR J=1 TO 3
20330 FOR K=1 TO 3
20340 CNT=CNT+1
20350 LOC_Y(CNT)=J+184
20370 LOC_X(CNT)=K+2
20400 NEXT K
20410 NEXT J
20420 NEXT I
21000 CALL CLEAR
21010 INPUT
      "NEED INSTRUCTIONS (Y/N)? ";A$
21020 A$=SEG$(A$,1,1)
21030 IF A$="Y" THEN 21100
21040 IF A$="N" THEN 22000
21050 PRINT PL$
21060 GOTO 21010
21100 PRINT ;"";"";"WELCOME TO THE
      GAME OF";"   CHUCK-A-LUCK!";""
21110 PRINT "THIS GAME CAN BE PLAYED
      BY";"1 TO 4 PLAYERS. EACH
      PLAYER STARTS OUT
      WITH $500. FOR"
21120 PRINT "EVERY TURN, EACH PLAYER
      BETSFROM $1 TO $50 ON A DICE
      VALUE FROM 1 TO 6. THREE"
21130 PRINT "DICE ARE THEN ROLLED.
      EACH  PLAYER WILL THEN RECEIVE
      AN AMOUNT EQUAL TO HIS BET"
21140 PRINT "MULTIPLIED BY THE
      NUMBER OF TIMES THE VALUE HE
      SELECTED CAME UP. IF
      NO DIE HAS THE"
21150 PRINT "VALUE SELECTED, THE
      PLAYER  LOOSES HIS BET.
      A PLAYER WHOGOES BANKRUPT IS
      OUT OF THE"
21160 PRINT "GAME. THE GAME IS OVER
      WHEN ONLY 1 PLAYER REMAINS. IF
      NOONE REMAINS, THERE IS NO"
21170 PRINT "WINNER. ";""
21500 FOR I=1 TO 1000
21510 NEXT I
22000 INPUT "HOW MANY PLAYERS
      (2-4)? ";PLAYERS
22010 IF PLAYERS<2 THEN 22060
22020 IF PLAYERS>4 THEN 22060
22030 IF INT(PLAYERS)=PLAYERS
      THEN 22100
22060 PRINT PL$
22070 GOTO 22000
22100 FOR I=1 TO PLAYERS
22110 PRINT "PLAYER NUMBER";
      I;"ENTER YOUR"
22120 INPUT "NAME-";
      PLAYER_NAME$(I)
22140 IF PLAYER_NAME$(I)<>""
      THEN 22250
22170 PRINT PL$
22180 GOTO 22110
22250 PLAYER_NAME$(I)=SEG$
      (PLAYER_NAME$(I),1,10)
22310 PLAYER_CASH(I)=500
22320 NEXT I
22330 RETURN
25000 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0
25010 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1
25020 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1
25030 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,1
25040 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1
25050 DATA 1,1,1,0,0,0,1,1,1
25060 DATA 0,0,1,0,0,0,1,0,0
25070 DATA 0,0,1,0,1,0,1,0,0
25080 DATA 1,0,1,1,0,1,1,0,1
25090 DATA X
28000 T2=700
28005 T=120
28010 CALL SOUND(T,392,1)
28020 CALL SOUND(T,523,1)
28030 CALL SOUND(T,659,1)
28040 CALL SOUND(T,784,1)
28050 CALL SOUND(T,784,1)
28060 CALL SOUND(T,784,1)
28070 CALL SOUND(T,659,1)
28080 CALL SOUND(T,659,1)
28090 CALL SOUND(T,659,1)
28100 CALL SOUND(T,523,1)
28110 CALL SOUND(T,659,1)
28120 CALL SOUND(T,523,1)
28130 CALL SOUND(T2,392,1)
28140 CALL SOUND(1,39999,30)
28150 CALL SOUND(T2,392,1)
28160 CALL SOUND(T,523,1)
28170 CALL SOUND(T,659,1)
28180 CALL SOUND(T,784,1)
28190 CALL SOUND(T,784,1)
28200 CALL SOUND(T,784,1)
28210 CALL SOUND(T,659,1)
28220 CALL SOUND(T,659,1)
28230 CALL SOUND(T,659,1)
28240 CALL SOUND(T,392,1)
28250 CALL SOUND(T,392,1)
28260 CALL SOUND(T,392,1)
28270 CALL SOUND(T2,523,1)
28280 RETURN
```

99er

FRANCOMPUTER

IL PROGRAMMA DEL MESE

IN BASIC

DA FARE

```
100 REM  ************
110 REM  * TERMITE  *
120 REM  ************
130 REM  BY J R DEW
140 REM  99'ER VERSION 2.2.1
150 REM
160 REM
170 CALL CLEAR
180 RANDOMIZE
190 PRINT "PRESENTING.........":::::
    ::::::
200 FOR X=1 TO 14
210 Z$=Z$&CHR$(104)&" "
220 NEXT X
230 GOSUB 1830
240 FOR X=1 TO 11
250 PRINT Z$::
260 NEXT X
270 FOR X=1 TO 5
280 GOSUB 1010
290 NEXT X
300 DIM M$(9)
310 DEF RI(X)=INT(RND*X)+1
320 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFFFF"
    )
330 CALL CLEAR
340 CALL COLOR(9,12,1)
350 GOSUB 1250
360 CV=8
370 CH=6
380 D=3
390 FOR A=1 TO 15
400 GOSUB 1330
410 NEXT A
420 D=2
430 GOSUB 1330
440 GOSUB 1330
450 D=4
460 FOR A=1 TO 10
470 GOSUB 1330
480 NEXT A
490 PRINT TAB(10);"TERMITE":::"WANT
    INSTRUCTIONS (Y/N)?"
500 CV=CV-4
510 K$="YN"
520 GOSUB 1730
530 IF K=ASC("N")THEN 700
540 CALL CLEAR
550 PRINT "THIS IS THE GAME OF"::TA
    B(10);"TERMITE"::"IN WHICH YOU
    MUST GET YOUR  TERMITE THROUGH
    THE WOOD"
560 PRINT "WITHOUT HITTING THE KNOT
    S.  YOU MAY USE THE ARROW KEYS
     TO GET FROM THE LEFT TO THE RI
    GHT."::
570 PRINT "PRESS ANY KEY"
580 CALL KEY(0,K,S)
590 IF K$S=0 THEN 580
600 CALL CLEAR
610 PRINT "WHEN YOU HIT A KNOT, YOU
    ":"MUST START OVER. IN THE":"EA
    SY VERSION, I WILL SHOW"
620 PRINT "YOU WHERE ALL THE KNOTS
    ARE BEFORE YOU START OVER. IN":
    "THE TOUGH VERSION, YOU HAVE TO
     USE YOUR HEAD"
630 PRINT ::"PRESS ANY KEY"
640 FOR X=1 TO 4
650 PRINT Z$::
660 NEXT X
670 CALL KEY(0,K,S)
680 GOSUB 1010
690 IF K$S=0 THEN 670
700 CALL CLEAR
710 PRINT "SELECT LEVEL OF PLAY":::
    ::::"1-EASY":"2-TOUGH"::::::::::
```

Continued on p. 48

Termite... from p.45

```
720 K$="12"
730 GOSUB 1730
740 L=D
750 CALL CLEAR
760 GOSUB 1250
770 T=0
780 GOSUB 1050
790 GOSUB 1100
800 K$="EXDS"
810 GOSUB 1730
820 GOSUB 1330
830 IF CH=5 THEN 810
840 IF T>28 THEN 1900
850 CALL HCHAR(1,3,64,T)
860 IF SEG$(M$(CV-5),CH-5,1)="0" TH
    EN 880
870 GOTO 810
880 FOR X=990 TO 110 STEP -110
890 CALL SOUND(200,X,0)
900 CALL HCHAR(CV,CH,104)
910 CALL HCHAR(CV,CH,105)
920 CALL HCHAR(CV,CH,64)
930 NEXT X
940 T=T+1
950 IF L>1 THEN 970
960 GOSUB 1180
970 GOSUB 1250
980 GOSUB 1050
990 GOTO 800
1000 CALL HCHAR(CV,CH,104)
1010 CALL SOUND(50,880,2)
1020 CALL CHAR(104,J$)
1030 CALL CHAR(104,I$)
1040 RETURN
1050 CV=6+INT(RND*9)
1060 CH=5
1070 GOSUB 1830
1080 GOSUB 1000
1090 RETURN
1100 FOR X=1 TO 9
1110 M$(X)="0000000000000000000000"
1120 FOR Y=1 TO 3+L
1130 Z=RI(19)+1
1140 M$(X)=SEG$(M$(X),1,Z-1)&"0"&SE
     G$(M$(X),Z+1,21)
1150 NEXT Y
1160 NEXT X
1170 RETURN
1180 FOR Y=2 TO 20
1190 FOR X=1 TO 9
1200 IF SEG$(M$(X),Y,1)="0" THEN 12
     20
1210 CALL HCHAR(X+5,Y+5,64)
1220 NEXT X
1230 NEXT Y
1240 RETURN
1250 FOR X=6 TO 26
1260 CALL VCHAR(6,X,96,9)
1270 CALL HCHAR(5,X,59+X)
1280 NEXT X
1290 FOR X=6 TO 14
1300 CALL HCHAR(X,4,43+X)
1310 NEXT X
1320 RETURN
1330 REM  MOVE D,1=N,2=S,3=E,4=W
1340 IF (CV=14)+(D=2)=-2 THEN 1520
1350 IF (CH=5)+(D<>3)=-2 THEN 1520
1360 IF (CV=6)+(D=1)=-2 THEN 1520
1370 CALL HCHAR(CV,CH,32)
1380 ON D GOTO 1390,1420,1450,1490
1390 CV=CV-1
1400 GOSUB 1770
1410 GOTO 1540
1420 CV=CV+1
1430 GOSUB 1800
1440 GOTO 1540
1450 IF CH=27 THEN 1570
1460 CH=CH+1
1470 GOSUB 1830
1480 GOTO 1540
1490 CH=CH-1
1500 GOSUB 1860
1510 GOTO 1540
1520 CALL SOUND(200,-2,0)
1530 RETURN
1540 GOSUB 1000
1550 IF CH=26 THEN 1570
1560 RETURN
1570 REM  WIN!
1580 CALL CLEAR
1590 IF L=2 THEN 1660
1600 PRINT "YOU WON ROUND 1":::"NOW
      LET'S MAKE IT TOUGH!"
1610 PRINT :::"PRESS ANY KEY"
1620 CALL KEY(0,K,S)
1630 IF K$S=0 THEN 1620
1640 L=2
1650 GOTO 750
1660 PRINT :::::"YOU WIN!!!":::"I N
     OW DECLARE YOU":"CHIEF TERMITE
     !"
1670 STOP
1680 CALL KEY(3,K,S)
1690 IF K$S<>0 THEN 1720
1700 GOSUB 1000
1710 GOTO 1680
1720 RETURN
1730 GOSUB 1680
1740 D=POS(K$,CHR$(K),1)
1750 IF D=0 THEN 1730
1760 RETURN
1770 I$="818181818181FF"
1780 J$="E7E7E7E7E7E7FF"
1790 GOTO 1880
1800 I$="FF818181818181"
1810 J$="FFE7E7E7E7E7E7"
1820 GOTO 1880
1830 I$="FFC0C0C0C0C0C0FF"
1840 J$="FFFFFFC0C0FFFFFF"
1850 GOTO 1880
1860 I$="FF010101010101FF"
1870 J$="FFFFFF0101FFFFFF"
1880 CALL CHAR(104,I$)
1890 RETURN
1900 CALL CLEAR
1910 PRINT "YOU TOOK SO LONG THAT Y
     OUR  TERMITE DIED OF OLD AGE!!
     !!":::::::::::
1920 STOP
```

IL PROGRAMMA DEL MESE

N-VADER . . . from p. 35

EX.B.

```
100 REM ******************
110 REM *     N-VADER    *
120 REM ******************
130 REM
140 REM BY J. R. DEW
150 REM 99'ER VERSION 1.6.1XB
160 REM
170 CALL CHAR(104,"FF99FFFFA5A5A5A5")
180 CALL CLEAR
190 FOR X=1 TO 20
200 FOR Y=1 TO 19 STEP 9
210 DISPLAY AT(X,Y)SIZE(8):"N-VADER"
220 NEXT Y
230 NEXT X
240 CALL SPRITE(#1,104,11,1,1,0,20)
250 DISPLAY AT(22,2):"PRESS ENTER TO PLAY"
260 CALL SPRITE(#2,104,13,65,256,0,-20)
270 CALL SPRITE(#3,104,9,73,1,0,100)
280 CALL SPRITE(#4,104,4,81,256,0,-99)
290 ACCEPT AT(22,22)BEEP:X$
300 CALL DELSPRITE(ALL)
310 INPUT "INSTRUCTIONS (Y/N)?":X$
320 IF X$<>"Y" THEN 490
330 CALL CLEAR
340 PRINT "ALIEN CREATURES ARE":"ATTACKING THE
    EARTH!"
350 PRINT "YOU COMMAND THE ONLY DEFENSESHIPS.
    ONBOARD COMPUTERS    CONTROL THE
    LASERS WHICH CAN DESTROY THE INVADERS."
360 PRINT "THE INVADERS WILL NOT ATTACKYOU,
    ONLY THE EARTH."
370 CALL SPRITE(#1,104,11,1,1,0,20)
380 PRINT
390 INPUT "HIT ENTER WHEN READY":X$
400 CALL CLEAR
410 PRINT "IN THIS GAME, YOU CONTROL
    THE NUMBER OF INVADERS,     THEIR SPEED,
    YOUR SPEED &   THE LASER RANGE OF YOUR
    SHIPS."
420 PRINT "SUGGESTED VALUES ARE:
    INVADERS=6,SPEED=8":"YOUR SPEED=3,RANGE=25."
430 PRINT "A SMALLER RANGE MAKES THE
    GAME HARDER."
440 PRINT "YOU ALSO CONTROL THE LENGTH OF THE
    GAME. WHEN ASKED     'END OF GAME', ENTER THE"
450 PRINT "NUMBER OF TIMES THE ALIENS  HIT
    EARTH FOR THE GAME TO BE OVER."
460 PRINT
470 INPUT "ENTER WHEN READY":X$
480 CALL DELSPRITE(#1)
490 HIT,ZAP1,ZAP2=0
500 INPUT "NUMBER OF PLAYERS? ":NP
510 IF NP<0 OR NP>2 THEN 500
520 NP=INT(NP)
530 INPUT "PLAYER 1 NAME? ":P1$
540 IF NP=1 THEN 560
550 INPUT "PLAYER 2 NAME? ":P2$
560 PRINT "NUMBER OF INVADERS?"
570 INPUT INV
580 IF INV<1 OR INV>8 THEN 560
590 PRINT "INVADER SPEED?"
600 INPUT IS
610 IF IS<1 THEN 590
620 PRINT "DEFENDER SPEED(1-9)?"
630 INPUT SPD
640 IF SPD<=0 THEN 620
650 PRINT "DEFENSE RANGE?"
660 INPUT RNG
670 IF RNG<1 OR RNG>200 THEN 650
680 PRINT "END OF GAME?"
690 INPUT WIN
700 INPUT "JOYSTICKS (Y/N)? ":X$
710 IF SEG$(X$,1,1)="Y" THEN JS=1
720 IF WIN<1 THEN 680
730 CALL CHAR(100,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
740 CALL CHAR(96,"0008081C7F1C0808")
750 CALL SCREEN(2)
760 CALL CLEAR
770 CALL COLOR(9,16,16)
780 CALL COLOR(3,2,3)
790 CALL COLOR(4,2,3)
800 FOR X=22 TO 24
810 CALL HCHAR(X,1,100,32)
820 NEXT X
830 FOR X=1 TO INV
840 CALL SPRITE(#X,104,3+X,1,INT(RND*256)+1,
    INT(RND*15)+1,INT(RND*15)-15/2)
850 NEXT X
860 IF NP=1 THEN CALL SPRITE(#9,96,16,100,128)
    ELSE CALL SPRITE(#9,96,16,100,56)
870 IF NP=2 THEN CALL SPRITE(#10,96,15,100,200)
```

EXPLANATION OF THE PROGRAM
N-VADER

Line Nos.	
170	Define invader character.
190-290	Display title screen with sprites.
330-490	Instructions.
500-720	Get parameters.
800-820	Draw Earth.
830-850	Draw invader sprites.
860-870	Draw player sprites. Note that positioning changes for Player #1 depending upon number of players.
880-1010	Check for player scoring.
1020-1070	Check for invaders at Earth.
1080-1120	Adjust player motion.
1130-1330	Process end of game.
1360-1380	Subroutine to introduce new invader during game.
1390-1510	Subprogram to simulate joysticks on keyboard.

```
880 FOR X=1 TO INV
890 CALL COINC(#X,#9,RNG,8)
900 IF NP=2 THEN CALL COINC(#X,#10,RNG,82)
910 IF B>=0 AND B2>=0 THEN 1020
920 CALL PATTERN(#X,100)
930 CALL SOUND(-500,-3,0)
940 GOSUB 1360
950 IF B>=0 THEN 980
960 ZAP1=ZAP1+1
970 DISPLAY AT(23,3)SIZE(4):ZAP1
980 IF B2>=0 THEN 1080
990 ZAP2=ZAP2+1
1000 DISPLAY AT(23,23)SIZE(4):ZAP2
1010 GOTO 1080
1020 CALL POSITION(#X,V(X),H(X))
1030 IF V(X)<158 THEN 1080
1040 GOSUB 1360
1050 CALL SOUND(-50,-2,0)
1060 HIT=HIT+1
1070 DISPLAY AT(23,14)SIZE(4):HIT
1080 IF JS=1 THEN CALL JOYST(1,JX,JY)ELSE CALL
     KEYST(1,JX,JY)
1090 CALL MOTION(#9,-JY*SPD,JX*SPD)
1100 IF NP=1 THEN 1130
1110 IF JS=1 THEN CALL JOYST(2,JX,JY)ELSE CALL
     KEYST(2,JX,JY)
1120 CALL MOTION(#10,-JY*SPD,JX*SPD)
1130 IF HIT<WIN THEN 1340
1140 CALL DELSPRITE(ALL)
1150 CALL SCREEN(16)
1160 CALL CLEAR
1170 CALL COLOR(3,2,1)
1180 CALL COLOR(4,2,1)
1190 CALL SPRITE(#1,104,7,1,1,0,25)
1200 PRINT "GAME OVER"
1210 PRINT "EARTH HITS";TAB(18);HIT
1220 PRINT P1$;" DESTOYED";ZAP1;" ALIENS"
1230 PRINT TAB(10);INT(100*ZAP1/
     (HIT+ZAP1+ZAP2));" PER CENT"
1240 IF NP=2 THEN PRINT P2$;" DESTROYED";
     ZAP2;" ALIENS"
1250 IF NP=2 THEN PRINT TAB(10);INT(100*ZAP2/
     (HIT+ZAP1+ZAP2));" PER CENT"
1260 FOR X=1 TO 100
1270 CALL SOUND(50,440,0)
1280 CALL SOUND(99,880,0)
1290 NEXT X
1300 CALL DELSPRITE(#1)
1310 CALL SCREEN(8)
1320 JS=0
1330 GOTO 170
1340 NEXT X
1350 GOTO 880
1360 CALL DELSPRITE(#X)
1370 CALL SPRITE(#X,104,15-X,1,INT(RND*256)+1,
     INT(RND*15)+1,INT(RND*15)-15/2)
1380 RETURN
1390 SUB KEYST(N,X,Y)
1400 CALL KEY(N,K,S)
1410 IF S=0 THEN X,Y=0 :: SUBEXIT
1420 IF K=2 THEN X=-4 :: Y=0
1430 IF K=4 THEN X=-4 :: Y=4
1440 IF K=5 THEN X=0 :: Y=4
1450 IF K=6 THEN X=4 :: Y=4
1460 IF K=12 THEN X,Y=4
1470 IF K=3 THEN X=4 :: Y=0
1480 IF K=14 THEN X=4 :: Y=-4
1490 IF K=0 THEN X=0 :: Y=-4
1500 IF K=15 THEN X=-4 :: Y=-4
1510 SUBEND
```

IN

EX. B.

IL PROGRAMMA DEL MESE

WITH EXTENDED BASIC & JOYSTICKS

Amphibians Anonymous are gathering on the far bank of the River Wraparound to honour those that didn't make it.

Frogs from across the length and breadth of Texas are homing in on the river to take part in the service to deceased amphibia.

But there's a five lane highway to cross and traffic is no respecter of froggy limbs. And no frog wants to meet his flatmate when crossing the road.

Then there's the roaring torrent known as River Wraparound which must be crossed with the aid of a notoriously unreliable bus service of turtles – you can wait for ages then three come at once!

The logs make things a little easier but they travel so fast it's difficult not to get carried away.

Watch out for snakes and alligators on route and hope that you get to the bank in time not to miss the Top Toad's speech. . . it starts when the timer on the bottom of the screen goes down to zero.

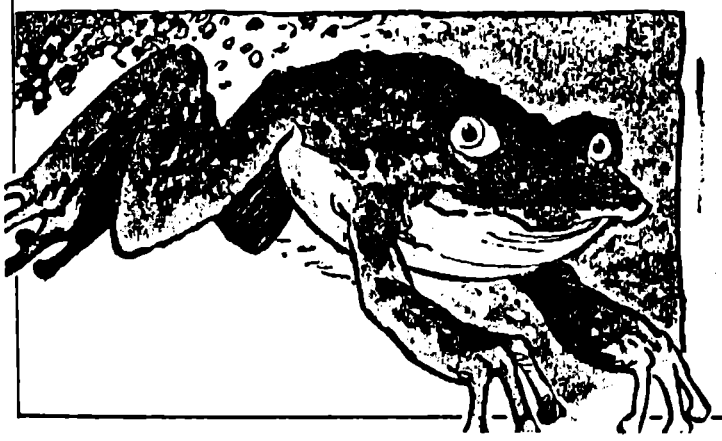
This arcade-speed action game is played on the TI with Extended Basic.

If you play with your shift lock key up then you'll have to change line 520 from K=121 to K=89.

FROGGER

```
100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(12
)
110 DISPLAY AT(10,6):"TI 99/4A
FROGGER  " :: DISPLAY AT(12,4):"
EXTENDED BASIC REQUIRED"
111 DISPLAY AT(14,6):"JOYSTICKS
REQUIRED"
114 FOR A=1 TO 800 :: NEXT A
120 DISPLAY AT(16,4):"Program  1
983  P. Phelby"
121 FOR A=1 TO 800 :: NEXT A
125 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,5
):"   INSTRUCTIONS   " :: DISPLA
Y AT(13,1):"USE JOYSTICK TO CROS
S ROAD"
126 DISPLAY AT(15,1):"THEN USE F
IRE BUTTON TO HOP LOGS"
127 DISPLAY AT(20,1):"*** AIM FO
R REAR OF LOGS ***"
130 DISPLAY AT(22,7):"PRESS ANY
KEY" :: CALL KEY(0,K,S):: IF S=0
 THEN 130
135 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(12
):: DISPLAY AT(5,4):"PRESS KEY F
OR SKILL LEVEL "
136 DISPLAY AT(7,8):"1 TO 4"
137 DISPLAY AT(9,4):"HIGHER NUMB
ERS GIVE FASTER   TRAFFIC AND LE
SS FROGS"
138 ACCEPT AT(12,8)SIZE(1)VALIDA
TE("1234"):SK$ :: SK=VAL(SK$)
140 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
:: SP=2+SK :: K=SK :: FRG=10-SK
150 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFF
FFF",113,"0000000000000000")
160 CALL CHAR(120,"0000000000087
F7C7F777F730000000000000000033FF
FF7F3FFFF5200000000")
170 CALL CHAR(124,"000000000080F
FE7FFBFFF730000000000000E0202030F
EE6FF66F65C00000000")
180 CALL CHAR(128,"0000000307552
7233F070F5F233F01000000000C0E0BBE
4C4FCE0F0FAC4FC8000")
190 CALL CHAR(132,"0000307552723 3
F0303030303031F112800C0E0AAE4C4F
CC0C0C0C0C0C0F88814")
200 CALL CHAR(136,"0000000002024
36300000000000000000000000000008
0C0000000000000000")
210 CALL CHAR(140,"0000002030383
C1E1F0D0F0B000000000000000040C1C3
C78E0E0E04000000000")
220 CALL CHAR(95,"00FF00000000FF
00")
230 CALL CHAR(96,"0000000707727
7F")
240 CALL CHAR(97,"7F27770000000
00")
250 CALL CHAR(98,"000000000EEEE4
FF")
260 CALL CHAR(99,"FFE4EE0E000000
00")
270 CALL COLOR(1,2,1,0,6,1,8,8,1
,9,8,1,11,6,2)
280 CALL HCHAR(12,1,95,32):: CAL
L HCHAR(23,1,95,32)
290 FOR D=3 TO 10 :: CALL HCHAR(
D,1,112,32):: NEXT D
300 FOR A=3 TO 4 :: CALL COLOR(A
,16,1):: NEXT A
310 CALL HCHAR(1,1,113,32):: CAL
L HCHAR(2,1,113,32):: CALL HCHAR
(11,1,113,32)
320 FOR Q=2 TO 32 STEP 2 :: CALL
 HCHAR(17,Q,95):: NEXT Q
330 DISPLAY AT(1,12):FRG
340 CALL MAGNIFY(3)
350 CALL SPRITE(#1,128,4,178,100
)
360 CALL SPRITE(#18,124,11,17,10
,0,2*SP,#19,124,11,17,90,0,2*SP)
```

```
370 CALL SPRITE(#20,124,11,33,1,
0,SP,#21,120,11,49,120,0,3*SP)
380 CALL SPRITE(#10,124,11,33,78
,0,SP)
390 CALL SPRITE(#13,120,11,49,90
,0,3*SP,#14,124,11,65,168,0,2*SP
)
400 CALL SPRITE(#2,99,12,97,150,
0,5*SP)
410 CALL SPRITE(#3,99,10,113,100
,0,6*SP,#6,99,14,113,50,0,6*SP)
420 CALL SPRITE(#4,99,5,161,20,0
,-4*SP,#7,99,12,161,100,0,-4*SP)
430 CALL SPRITE(#5,99,12,145,100
,0,-6*SP,#8,99,16,145,50,0,-6*SP
)
440 CALL POSITION(#1,H,J):: IF H
<=88 THEN CALL MOTION(#1,0,0)::
CALL LOCATE(#1,81,J):: GOTO 580
450 CALL JOYST(1,X,Y):: IF X=0 A
ND Y=0 THEN CALL PATTERN(#1,128)
ELSE CALL PATTERN(#1,132)
460 CALL MOTION(#1,-ABS(Y*4),X*4
)
470 CALL COINC(ALL,G):: IF G=0 T
HEN 440 ELSE 480
480 CALL SOUND(100,-5,1):: CALL
MOTION(#1,0,0):: CALL COLOR(#1,9
):: FOR G=1 TO 200 :: NEXT G
490 FRG=FRG-1 :: DISPLAY AT(1,12
):FRG
500 IF FRG=0 THEN 510 ELSE 530
510 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL C
LEAR :: CALL COLOR(8,2,1):: CALL
 SCREEN(15):: DISPLAY AT(8,4):"N
O FROGS LEFT TO PLAY AGAIN     P
RESS Y/N"
520 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 520 ELSE IF K=121 THEN RUN 135
 ELSE STOP
```



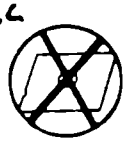
```
530 CALL LOCATE(#1,170,100):: CA
LL COLOR(#1,4):: GOTO 440
540 FRG=FRG+1 :: DISPLAY AT(1,12
):FRG :: K=K+1 :: IF K=12 THEN 1
000 ELSE SP=SP+1
550 CALL MOTION(#2,0,5*SP,#3,0,6
*SP,#4,0,-4*SP,#6,0,6*SP,#7,0,-4
*SP,#5,0,-6*SP,#8,0,-6*SP)
560 CALL MOTION(#10,0,SP,#13,0,3
*SP,#14,0,2*SP,#18,0,2*SP,#19,0,
2*SP,#19,0,2*SP,#20,0,SP,#21,0,3
*SP)
570 FOR G=1 TO 100 :: NEXT G ::
CALL LOCATE(#1,170,100):: CALL C
OLOR(#1,4):: GOTO 440
580 CALL POSITION(#1,H,J)
590 CALL KEY(1,K1,S1):: IF S1=0
THEN CALL PATTERN(#1,128):: GOTO
 580 ELSE CALL PATTERN(#1,132)::
 A=0
600 FL=0 :: H=H-16 :: CALL LOCAT
E(#1,H,J):: IF H=1 THEN CALL COL
OR(#1,1):: GOTO 540
610 CALL COINC(ALL,G):: IF G<>0
THEN 620 ELSE IF H=81 THEN FL=0
:: GOTO 580 ELSE FL=0 :: GOTO 48
0
620 IF FL=1 THEN 580
630 IF J+3*SP>256 THEN FL=0 :: G
OTO 480
640 ON (H-1)/16 GOTO 650,660,670
,680,650
650 A=2*SP :: CALL LOCATE(#1,H,J
+SP):: CALL MOTION(#1,0,A):: FL=
1 :: CALL SOUND(10,3000,1):: GOT
O 580
660 A=SP :: CALL LOCATE(#1,H,J+S
P):: CALL MOTION(#1,0,A):: FL=1
:: CALL SOUND(10,3000,1):: GOTO
580
670 A=3*SP :: CALL LOCATE(#1,H,J
+SP):: CALL MOTION(#1,0,A):: FL=
1 :: CALL SOUND(10,3000,1):: GOT
O 580
680 A=2*SP :: CALL LOCATE(#1,H,J
+SP):: CALL MOTION(#1,0,A):: FL=
1 :: CALL SOUND(10,3000,1):: GOT
O 580
1000 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1010 DISPLAY AT(2,1):"YOU HAVE C
OMPLETED   ALL  THE  SCREENS"
1012 DISPLAY AT(4,1):"NOW TRY AG
AIN BUT DON'T KILL ANY FROGS" ::
 RUN 135
```

IL PROGRAMMA DEL MESE

IN BASIC

DA FARE

BASIC



```
100 REM  ***************
110 REM  * TEX-THELLO *
120 REM  ***************
130 REM  BY J. CRAWFORD COOK II
140 REM  REVISED BY C WHITELAW
150 REM  99'ER VERSION 1.5.1
160 DIM EX(18),EY(18)
170 DATA 67,79,77,80,85,84,69,82
180 RESTORE
190 COMPLAY=0
200 CALL CLEAR
210 FOR I=1 TO 8
220 READ PLAY(1,I)
230 PLAY(2,I)=PLAY(1,I)
240 NEXT I
250 PRINT TAB(9);"TEX-THELLO"::::
260 PRINT "CHOOSE:"::"1  ONE PLAYER VS. COMPUTER":
    :"2  TWO PLAYERS"::::
270 CALL KEY(0,K,S)
280 IF (K<49)+(K>50)=-1 THEN 270
290 IF K=50 THEN 410
300 CALL CLEAR
310 PRINT "CHOOSE:"::"1  EASY GAME":
    :"2  INTERMEDIATE GAME"::"3  HARD GAME"::::
320 CALL KEY(0,K,S)
330 IF (K<49)+(K>51)=-1 THEN 320
340 HARD=K-48
350 CALL CLEAR
360 PRINT "CHOOSE -- COMPUTER PLAYS":::
    "1  FIRST--RED"::"2  SECOND--YELLOW":::
370 CALL KEY(0,K,S)
380 IF (K<49)+(K>50)=-1 THEN 370
390 COMPLAY=K-48
400 IF COMPLAY=1 THEN 470
410 PRINT ::"FIRST PLAYER NAME (RED)"
420 INPUT Z$
430 FOR I=1 TO 10
440 CALL BCHAR(23,I+4,PLAY(1,I))
450 NEXT I
460 IF COMPLAY=2 THEN 520
470 PRINT ::"SECOND PLAYER NAME (YELLOW)"
480 INPUT Z$
490 FOR I=1 TO 10
500 CALL BCHAR(23,I+4,PLAY(2,I))
510 NEXT I
520 FOR I=1 TO 3
530 DIR(I)=I-2
540 NEXT I
550 FOR I=0 TO 9
560 FOR J=0 TO 9
570 A(I,J)=1
580 IF I*J*(J-9)*(I-9)<>0 THEN 600
590 A(I,J)=A(I,J)+1
600 NEXT J
610 NEXT I
620 CALL CLEAR
630 PRINT TAB(19);"X=   Y="
640 E$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
650 CALL CHAR(120,E$)
660 CALL COLOR(12,2,16)
670 FOR I=1 TO 8
680 Y=3+2*I
690 X=Y+4
700 CD=48+I
710 CALL VCHAR(Y,8,CD)
720 CALL VCHAR(4,X,CD)
730 NEXT I
740 A$="FF8080808080808080"
750 B$="FF01010101010101"
760 C$="8080808080808080FF"
770 D$="01010101010101FF"
780 CALL CHAR(96,A$)
790 CALL CHAR(97,B$)
800 CALL CHAR(98,C$)
810 CALL CHAR(99,D$)
820 CALL CHAR(104,A$)
830 CALL CHAR(105,B$)
840 CALL CHAR(106,C$)
850 CALL CHAR(107,D$)
860 CALL CHAR(112,A$)
870 CALL CHAR(113,B$)
880 CALL CHAR(114,C$)
890 CALL CHAR(115,D$)
900 CALL COLOR(9,2,16)
910 CALL COLOR(10,2,9)
920 CALL COLOR(11,2,11)
930 TYPE=1
940 FOR X=1 TO 8
950 FOR Y=1 TO 8
960 GOSUB 2270
970 NEXT Y
980 NEXT X
990 FOR X=4 TO 5
1000 FOR Y=4 TO 5
1010 IF X=Y THEN 1050
1020 TYPE=2
1030 A(X,Y)=3
1040 GOTO 1070
```

Continued on p. 90

Tex-Thello . . . from p. 67

```
1050 TYPE=3
1060 A(X,Y)=4
1070 GOSUB 2330
1080 NEXT Y
1090 NEXT X
1100 FOR I=3 TO 6
1110 FOR J=3 TO 6
1120 IF A(I,J)<>1 THEN 1140
1130 A(I,J)=0
1140 NEXT J
1150 NEXT I
1160 PL=1
1170 TURN=5
1180 REM  BEGIN MAIN LOOP
1190 FOR I=1 TO 10
1200 CALL HCHAR(23,I+7,PLAY(PL,I))
1210 NEXT I
1220 CALL VCHAR(23,23,120)
1230 CALL VCHAR(23,28,120)
1240 IF COMPLAY=PL THEN 1340
1250 CALL KEY(0,RE,ST)
1260 IF ST<>1 THEN 1250
1270 X=RE-48
1280 CALL VCHAR(23,23,RE)
1290 CALL KEY(0,RE,ST)
1300 IF ST<>1 THEN 1290
1310 Y=RE-48
1320 CALL VCHAR(23,28,RE)
1330 GO TO 1370
1340 GOSUB 2960
1350 CALL VCHAR(23,23,48+X)
1360 CALL VCHAR(23,28,48+Y)
1370 IF X>8 THEN 1460
1380 IF X<1 THEN 1460
1390 IF Y>8 THEN 1460
1400 IF Y<1 THEN 1460
1410 IF A(X,Y)>1 THEN 1460
1420 GOSUB 2530
1430 IF EXTRA>0 THEN 1490
1440 GOSUB 2120
1450 IF SW=0 THEN 1640
1460 CALL SOUND(500,200,3)
1470 IF COMPLAY=PL THEN 1640
1480 GOTO 1220
1490 A(X,Y)=PL+2
1500 FOR I=X-1 TO X+1
1510 FOR J=Y-1 TO Y+1
1520 IF A(I,J)<>1 THEN 1540
1530 A(I,J)=0
1540 NEXT J
1550 NEXT I
1560 TURN=TURN+1
1570 TYPE=2
1580 IF PL=1 THEN 1600
1590 TYPE=3
1600 GOSUB 2270
1610 GOSUB 2530
1620 GOSUB 2840
1630 IF TURN=65 THEN 1810
1640 IF PL=1 THEN 1670
1650 A1=4
1660 GOTO 1680
1670 A1=3
1680 FOR I=1 TO 8
1690 FOR J=1 TO 8
1700 IF A(I,J)<=1 THEN 1720
1710 IF A(I,J)<>A1 THEN 1750
1720 NEXT J
1730 NEXT I
1740 GOTO 1810
1750 IF PL=1 THEN 1780
1760 PL=1
1770 GOTO 1190
1780 PL=2
1790 GOTO 1190
1800 REM  END MAIN LOOP AND
     BEGIN TOTALS REGION
1810 TOT1=0
1820 TOT2=0
1830 FOR I=1 TO 8
1840 FOR J=1 TO 8
1850 IF A(I,J)=3 THEN 1890
1860 IF A(I,J)<>4 THEN 1900
1870 TOT2=TOT2+1
1880 GO TO 1900
1890 TOT1=TOT1+1
1900 NEXT J
1910 NEXT I
1920 IF TOT2<>TOT1 THEN 1950
1930 PRINT "DRAW    32 TO 32"
1940 GO TO 2050
1950 PRINT
1960 PRINT "AT A SCORE OF";
     TOT1;" TO ";TOT2;":"
1970 PRINT "          WINS"
1980 IF TOT1>TOT2 THEN 2010
1990 PWIN=2
2000 GO TO 2020
2010 PWIN=1
2020 FOR I=1 TO 10
2030 CALL HCHAR(23,I+1,
     PLAY(PWIN,I))
2040 NEXT I
2050 PRINT
     :"PLAY AGAIN? (Y/N)";
2060 CALL KEY(0,K,S)
2070 IF K=89 THEN 180
2080 IF K<>78 THEN 2060
2090 STOP
2100 REM
2110 REM  IS THERE A
     LEGAL MOVE?
2120 SW=0
2130 ZZX=X
2140 ZZY=Y
2150 FOR X=1 TO 8
2160 FOR Y=1 TO 8
2170 IF A(X,Y)<>0 THEN 2210
2180 GOSUB 2530
2190 IF EXTRA=0 THEN 2210
2200 SW=1
2210 NEXT Y
2220 NEXT X
2230 X=ZZX
2240 Y=ZZY
2250 RETURN
2260 REM  COLOR ONTO
     BOARD ROUTINE
2270 IF TYPE<>1 THEN 2330
2280 S1=96
2290 S2=97
2300 S3=98
2310 S4=99
2320 GO TO 2430
2330 IF TYPE<>2 THEN 2390
2340 S1=104
2350 S2=105
2360 S3=106
2370 S4=107
2380 GO TO 2430
2390 S1=112
2400 S2=113
2410 S3=114
2420 S4=115
2430 X1=7+2*X
2440 X2=X1+1
2450 Y1=3+2*Y
2460 Y2=Y1+1
2470 CALL HCHAR(Y1,X1,S1)
2480 CALL HCHAR(Y1,X2,S2)
2490 CALL HCHAR(Y2,X1,S3)
2500 CALL HCHAR(Y2,X2,S4)
2510 RETURN
2520 REM  EXTRA SQUARES
2530 EXTRA=1
2540 FOR I=1 TO 3
2550 FOR J=1 TO 3
2560 U=X+DIR(I)
2570 V=Y+DIR(J)
2580 IF U=X THEN 2590
     ELSE 2600
2590 IF V=Y THEN 2790
2600 IF PL=1 THEN 2620
2610 IF A(U,V)=3 THEN 2630
     ELSE 2790
2620 IF A(U,V)=4 THEN 2630
     ELSE 2790
2630 U=U+DIR(I)
2640 V=V+DIR(J)
2650 IF A(U,V)<=1 THEN 2790
2660 IF A(U,V)=2 THEN 2790
2670 IF PL=1 THEN 2690
2680 IF A(U,V)=4 THEN 2700
     ELSE 2630
2690 IF A(U,V)=3 THEN 2700
     ELSE 2630
2700 U=X+DIR(I)
2710 V=Y+DIR(J)
2720 IF A(U,V)=PL+2 THEN 2790
2730 EX(EXTRA)=U
2740 EY(EXTRA)=V
2750 EXTRA=EXTRA+1
2760 U=U+DIR(I)
2770 V=V+DIR(J)
2780 GO TO 2720
2790 NEXT J
2800 NEXT I
2810 EXTRA=EXTRA-1
2820 RETURN
2830 REM  COLOR ADDITION
     SQUARES
2840 XX=X
2850 YY=Y
2860 FOR K=1 TO EXTRA
2870 X=EX(K)
2880 Y=EY(K)
2890 GOSUB 2270
2900 A(X,Y)=PL+2
2910 NEXT K
2920 X=XX
2930 Y=YY
2940 RETURN
2950 REM  GET COMPUTER MOVE
2960 EXTRAP=-100
2970 FOR X=1 TO 8
2980 FOR Y=1 TO 8
2990 IF A(X,Y)<>0 THEN 4110
3000 GOSUB 2530
3010 IF EXTRA=0 THEN 4110
3020 IF TURN<57 THEN 3040
3030 HARD=1
3040 IF HARD=1 THEN 4070
3050 IF X=1 THEN 3380
3060 IF X=8 THEN 3380
3070 IF Y=1 THEN 3260
3080 IF Y=8 THEN 3260
3090 IF HARD=2 THEN 4070
3100 IF X=2 THEN 3180
3110 IF X=7 THEN 3180
3120 IF Y=2 THEN 4070
3130 IF Y=7 THEN 4070
3140 IF X*X+Y*Y+36<>9*(X+Y)
     THEN 3160
3150 EXTRA=EXTRA+1
3160 EXTRA=EXTRA+4
3170 GO TO 4070
3180 IF Y=2 THEN 3210
3190 IF Y=7 THEN 3210
3200 GO TO 4070
3210 U=(7*X-9)/5
3220 V=(7*Y-9)/5
3230 IF A(U,V)>1 THEN 4070
3240 EXTRA=EXTRA-12
3250 GO TO 4070
3260 IF HARD=2 THEN 3360
3270 FOR I=1 TO 8
3280 EDGE(I)=A(I,Y)
3290 NEXT I
3300 FOR I=1 TO EXTRA
3310 IF EY(I)<>Y THEN 3330
3320 EDGE(EX(I))=PL+2
3330 NEXT I
3340 Z=X
3350 GO TO 3570
3360 EXTRA=EXTRA+3
3370 GO TO 4070
3380 IF Y=1 THEN 3520
3390 IF Y=8 THEN 3520
3400 IF HARD=2 THEN 3500
3410 FOR I=1 TO 8
3420 EDGE(I)=A(X,I)
3430 NEXT I
3440 FOR I=1 TO EXTRA
3450 IF EX(I)<>X THEN 3470
3460 EDGE(EY(I))=PL+2
3470 NEXT I
3480 Z=Y
3490 GO TO 3570
3500 EXTRA=EXTRA+3
3510 GO TO 4070
3520 IF HARD=2 THEN 3550
3530 EXTRA=EXTRA+14
3540 GO TO 4070
3550 EXTRA=EXTRA+6
3560 GO TO 4070
3570 CORN=0
3580 FOR I=1 TO EXTRA
3590 IF 2*(EX(I)-2)*
     (EX(I)-7)+(EY(I)-2)*
     (EY(I)-7)=0 THEN 3610
3600 GO TO 3660
3610 U=(7*EX(I)-9)/5
3620 V=(7*EY(I)-9)/5
3630 IF A(U,V)<=1 THEN 3650
3640 GO TO 3660
3650 CORN=1
3660 NEXT I
3670 TYPE=0
3680 IF EDGE(1)=PL+2 THEN 3730
3690 LT=EDGE(1)
3700 IF LT<>0 THEN 3740
3710 LT=1
3720 GO TO 3740
3730 LT=2
3740 FOR I=2 TO Z-1
3750 IF EDGE(I)=PL+2 THEN 3800
3760 IF EDGE(I)<=1 THEN 3790
3770 LT=EDGE(I)
3780 GO TO 3800
3790 LT=1
3800 NEXT I
3810 IF LT=2 THEN 3970
3820 IF EDGE(8)=PL+2 THEN 3870
3830 HT=EDGE(8)
3840 IF HT<>0 THEN 3880
3850 HT=1
3860 GO TO 3880
3870 HT=2
3880 FOR I=7 TO Z+1 STEP -1
3890 IF EDGE(I)=PL+2 THEN 3940
3900 IF EDGE(I)<=1 THEN 3930
3910 HT=EDGE(I)
3920 GO TO 3940
3930 HT=1
3940 NEXT I
3950 IF HT=2 THEN 3970
3960 IF HT<>LT THEN 4030
3970 TYPE=1
3980 IF CORN=0 THEN 4010
3990 EXTRA=EXTRA-8
4000 GO TO 4070
4010 EXTRA=EXTRA+8
4020 GO TO 4070
4030 IF CORN=0 THEN 4060
4040 EXTRA=EXTRA-12
4050 GO TO 4070
4060 EXTRA=EXTRA-4
4070 IF EXTRA>EXTRAP THEN 4080
     ELSE 4110
4080 EXTRAP=EXTRA
4090 ZX=X
4100 ZY=Y
4110 NEXT Y
4120 NEXT X
4130 IF EXTRAP=-100 THEN 4140
     ELSE 4210
4140 FOR X=1 TO 8
4150 FOR Y=1 TO 8
4160 IF A(X,Y)>1 THEN 4190
4170 ZX=X
4180 ZY=Y
4190 NEXT Y
4200 NEXT X
4210 X=ZX
4220 Y=ZY
4230 RETURN
4240 END
```

IN BASIC

DA FARE

IL PROGRAMMA DEL MESE

BASIC

```
100 REM  ****PAYMENTS****
         *  RULE OF 78  *
110 REM  ********************
110 REM   BY HARLEY M. TEMPLETON
          99'ER VERSION 1.5.1
120 REM   DEFINE FUNCTIONS
130 DEF RND2(X)=INT(X*100+.5)/100
140 DEF INC=28-LEN(X$)
150 DEF RUL78(D)=P*Q/2/DEN*D
160 REM  INPUT DATA ********
170 CALL CLEAR
180 PRINT "     INSTALLMENT PAYMENTS";:
190 INPUT "AMOUNT FINANCED: $":UB
200 INPUT "FINANCE CHARGE: $":FC
210 INPUT "ACQUISITION CHARGE: $":AC
220 AFC=FC-AC
230 INPUT "AMOUNT OF PAYMENT: $":PMNT
240 INPUT "NUMBER OF PAYMENTS: ":NP
250 INPUT "FIRST PAYMENT DATE: ":DATE$
260 N=POS(DATE$,"/",1)
270 MO$=SEG$(DATE$,1,N-1)
280 M=POS(DATE$,"/",N+1)
290 L=M-N-1
300 DA$=SEG$(DATE$,N+1,L)
310 YR$=SEG$(DATE$,M+1,2)
320 MO=VAL(MO$)
330 DA=VAL(DA$)
340 YR=VAL(YR$)
350 DEN=NP*(NP+1)/2
360 PRINT :"CHOOSE ONE:";:
370 PRINT " 1 CONTRACT SCHEDULE"
380 PRINT " 2 CONTRACT STATUS"
390 PRINT " 3 TAX DEDUCTION"
400 PRINT " 4 NEW CONTRACT";:
410 INPUT "ENTER NUMBER: ":SEL
420 IF SEL=4 THEN 170
430 IF (SEL<1)+(SEL>3)<0 THEN 360
440 CALL CLEAR
450 X$=STR$(UB)
460 GOSUB 2900
470 PRINT "AMOUNT FINANCED: $";TAB(INC);X$
480 X$=STR$(FC)
490 GOSUB 2900
500 PRINT "FINANCE CHARGE: $";TAB(INC);X$
510 X$=STR$(AC)
520 GOSUB 2900
530 PRINT "ACQUISITION CHARGE:";TAB(20);"$";
    TAB(INC);X$
540 X$=STR$(PMNT)
550 GOSUB 2900
560 PRINT "AMOUNT OF PAYMENT:";TAB(20);"$";
    TAB(INC);X$
570 X$=STR$(NP)
580 PRINT "NUMBER OF PAYMENTS:";TAB(26);X$
590 X$=DATE$
600 PRINT "FIRST PAYMENT:";TAB(INC);DATE$
610 ON SEL GOSUB 640,1520,2260
620 GOTO 360
630 REM  DISPLAY SCHEDULE **
640 PRINT :"     CONTRACT SCHEDULE";:
650 PRINT "AFTER PAYMENT ON"
660 PRINT "TOTAL PAID      $"
670 PRINT "BALANCE         $"
680 PRINT "PREPAY AMOUNT   $"
690 PRINT "SAVE BY PREPAY $";;;;;;
700 CYR=YR
710 CMO=MO
720 TOTPD=0
730 DEDUCT=0
740 BAL=UB+FC
750 N=0
760 FOR I=NP TO 1 STEP -1
770 X$=STR$(CMO)&"/"&DA$&"/"&STR$(CYR)
780 CALL HCHAR(14,21,32,9)
790 C=INC+1
800 R=14
810 GOSUB 2840
820 CMO=CMO+1
830 TOTPD=TOTPD+PMNT
840 X$=STR$(TOTPD)
850 GOSUB 2900
860 C=INC+1
870 R=15
880 CALL HCHAR(15,19,32,11)
890 GOSUB 2840
900 BAL=BAL-PMNT
910 X$=STR$(BAL)
920 GOSUB 2900
930 C=INC+1
940 R=16
950 CALL HCHAR(16,19,32,11)
960 GOSUB 2840
970 P=I-2
980 IF P=1 THEN 1350
990 IF P<0 THEN 1330
1000 Q=P+1
1010 SAV=RND2(RUL78(AFC))
1020 IF SAV<1 THEN 1330
1030 PREPAY=BAL-SAV
1040 R=17
1050 X$=STR$(PREPAY)
1060 GOSUB 2900
1070 C=INC+1
1080 CALL HCHAR(17,19,32,11)
1090 GOSUB 2840
1100 R=18
1110 X$=STR$(SAV)
1120 GOSUB 2900
1130 C=INC+1
1140 CALL HCHAR(18,19,32,11)
1150 GOSUB 2840
1160 N=N+1
1170 DEDUCT=DEDUCT+I
1180 IF CMO>12 THEN 1380
1190 GOSUB 2630
1200 NEXT I
1210 IF DEDUCT=0 THEN 1320
1220 Q=DEDUCT
1230 ADED=RND2(DEDUCT/DEN*FC)
1240 C=2
1250 R=20
1260 X$=STR$(ADED)
1270 GOSUB 2900
1280 CALL HCHAR(20,23,32,9)
1290 X$="DEDUCTION FOR 19"&STR$(CYR)&" $"&X$
1300 GOSUB 2840
1310 GOSUB 2630
1320 RETURN
1330 SAV=0
1340 GOTO 1030
1350 X=1/DEN*AFC
1360 SAV=RND2(X)
1370 GOTO 1020
1380 ADED=RND2(DEDUCT/DEN*FC)
1390 X$=STR$(ADED)
1400 GOSUB 2900
1410 C=2
1420 R=20
1430 CALL HCHAR(20,23,32,9)
1440 X$="DEDUCTION FOR 19"&STR$(CYR)&" $"&X$
1450 GOSUB 2840
1460 DEDUCT=0
1470 N=0
1480 CMO=1
1490 CYR=CYR+1
1500 GOTO 1190
1510 REM  DISPLAY STATUS ***
1520 PRINT :"CONTRACT STATUS";:
1530 INPUT "ENTER DATE: ":SDATE$
1540 CALL HCHAR(23,1,32,32)
1550 PRINT "STATUS ON ";SDATE$;":";:
1560 N=POS(SDATE$,"/",1)
1570 SMO$=SEG$(SDATE$,1,N-1)
1580 M=POS(SDATE$,"/",N+1)
1590 L=M-N-1
1600 SDA$=SEG$(SDATE$,N+1,L)
1610 SYR$=SEG$(SDATE$,M+1,2)
1620 SMO=VAL(SMO$)
1630 SDA=VAL(SDA$)
1640 SYR=VAL(SYR$)
1650 TMO=MO+NP-INT((MO+NP)/12)*12
1660 TMO=TMO+(TMO=0)*-12
1670 TYR=YR+INT(NP/12)-(TMO<MO)
1680 IF SYR>TYR THEN 2200
1690 IF SYR<YR THEN 2230
1700 IF (SYR=TYR)+(SMO>=TMO)=-2 THEN 2200
1710 IF (SYR=YR)+(SMO<MO)=-2 THEN 2230
1720 N=SYR-YR
1730 N=N*12
1740 X=SMO-MO
1750 N=N+X
1760 IF SDA<DA THEN 1780
1770 N=N+1
1780 TOTPD=N*PMNT
1790 X$=STR$(TOTPD)
1800 GOSUB 2900
1810 PRINT "TOTAL PAID      $";TAB(INC);X$
1820 BAL=UB+FC
1830 BAL=BAL-TOTPD
1840 X$=STR$(BAL)
1850 GOSUB 2900
1860 PRINT "BALANCE         $";TAB(INC);X$
1870 P=NP-N-1
1880 IF P=1 THEN 2160
1890 Q=P+1
1900 SAV=RND2(RUL78(AFC))
1910 IF SAV<1 THEN 2180
1920 PREPAY=BAL-SAV
1930 X$=STR$(PREPAY)
1940 GOSUB 2900
1950 PRINT "PREPAY AMOUNT  $";TAB(INC);X$
1960 X$=STR$(SAV)
1970 GOSUB 2900
1980 PRINT "SAVE BY PREPAY $ ";TAB(INC);X$
1990 DEDUCT=FC-SAV
2000 IF SYR=YR THEN 2100
2010 F=13-MO
2020 AYR=YR+1
2030 IF SYR=AYR THEN 2070
2040 F=F+12
2050 AYR=AYR+1
2060 GOTO 2030
2070 P=F
2080 Q=NP+(NP-F+1)
2090 DEDUCT=DEDUCT-RND2(RUL78(FC))
2100 X$=STR$(DEDUCT)
2110 GOSUB 2900
2120 PRINT "DEDUCTIBLE IN ";SYR$;" $";TAB(INC);X$
2130 PRINT "IF PAID OFF ON ";SDATE$;;;
2140 GOSUB 2630
2150 RETURN
2160 SAV=RND2(1/DEN*AFC)
2170 GOTO 1920
2180 SAV=0
2190 GOTO 1920
2200 PRINT "PAID UP";;
2210 GOSUB 2630
2220 RETURN
2230 PRINT "TOO EARLY";;
2240 GOTO 2210
2250 REM  TAX DEDUCTION ****
2260 PRINT ;;"IF YOU PAY ALL PAYMENTS"
2270 PRINT "AS SCHEDULED, YOU MAY"
2280 PRINT "DEDUCT FINANCE CHARGE"
2290 PRINT "AS FOLLOWS:";;
2300 PRINT "YEAR                    AMOUNT";;
2310 ND=NP
2320 DYR=YR
2330 P=13-MO
2340 IF P=1 THEN 2470
2350 P=(P<=ND)*-P+(P>ND)*-ND
2360 N=ND-P+1
2370 Q=ND+N
2380 DED=RND2(RUL78(FC))
2390 X$=STR$(DED)
2400 GOSUB 2900
2410 PRINT "19";STR$(DYR);"          $";TAB(INC);X$
2420 ND=ND-P
2430 DYR=DYR+1
2440 IF ND<12 THEN 2490
2450 P=12
2460 GOTO 2360
2470 DED=RND2(NP/DEN*FC)
2480 GOTO 2390
2490 IF ND=0 THEN 2570
2500 IF ND=1 THEN 2600
2510 P=ND
2520 Q=ND+1
2530 DED=RND2(RUL78(FC))
2540 X$=STR$(DED)
2550 GOSUB 2900
2560 PRINT "19";STR$(DYR);"          $";TAB(INC);X$
2570 PRINT ;;
2580 GOSUB 2630
2590 RETURN
2600 DED=RND2(1/DEN*FC)
2610 GOTO 2540
2620 REM  NEW SCREEN *******
2630 CALL SCHAR(23,25,X)
2640 IF X<>32 THEN 2720
2650 C=2
2660 R=23
2670 X$="PRESS ENTER TO CONTINUE"
2680 GOSUB 2840
2690 R=24
2700 X$="OR 9 TO QUIT"
2710 GOSUB 2840
2720 C=16
2730 GOSUB 2780
2740 IF SEL=57 THEN 2760
2750 RETURN
2760 STOP
2770 REM  INPUT SUBROUTINE *
2780 CALL HCHAR(24,C,30)
2790 CALL KEY(0,SEL,STAT)
2800 IF STAT=0 THEN 2790
2810 CALL HCHAR(24,C,32)
2820 RETURN
2830 REM  PRINT SUBROUTINE *
2840 FOR J=1 TO LEN(X$)
2850 X=ASC(SEG$(X$,J,1))
2860 CALL HCHAR(R,C+J,X)
2870 NEXT J
2880 RETURN
2890 REM  EDIT ROUTINE *****
2900 Q=POS(X$,".",1)
2910 IF Q=0 THEN 2950
2920 IF Q=LEN(X$)-1 THEN 2970
2930 IF LEN(X$)>6 THEN 2990
2940 RETURN
2950 X$=X$&".00"
2960 GOTO 2930
2970 X$=X$&"0"
2980 GOTO 2930
2990 A=LEN(X$)-6
3000 Y$=SEG$(X$,1,A)
3010 Z$=SEG$(X$,A+1,6)
3020 X$=Y$&","&Z$
3030 RETURN
3040 END
```

99'er

IL PROGRAMMA DEL MESE

U.S.A.

IN EX.B.

```
100 CALL SCREEN(16):: CALL CLEAR
 :: CALL MAGNIFY(2):: RANDOMIZE
110 REM ****************
120 REM *    SUBSTRIKE   *
130 REM *    BY FIREFLY  *
140 REM * EXTENDED BASIC*
150 REM ****************
160 SD=2000 :: SPEED=7
170 FOR CHAN=1 TO 8 :: CALL COLO
R(CHAN,16,2):: NEXT CHAN
180 DISPLAY AT(1,1):"SCORE 0"
190 CALL CHAR(96,"FFFFFFFFFFFFFF
FF0000342622FF7E3C8")
200 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFFF
FFF0000081818FFFF7E")
210 CALL CHAR(112,"FFFFFFFFFFFFF
FFF470134291046315641669264243342
65476536746524345456654738416792
6344242343431413")
220 CALL COLOR(9,6,1,10,6,1,11,5
,1)
230 FOR A=24 TO 20 STEP -1
240 CALL HCHAR(A,1,112,32)
250 NEXT A
260 FOR B=19 TO 16 STEP -1
270 CALL HCHAR(B,1,104,32)
280 NEXT B
290 FOR C=15 TO 12 STEP -1
300 CALL HCHAR(C,1,96,32)
310 NEXT C
320 DISPLAY AT(24,1)SIZE(7):"FIR
EFLY"
330 IF RND<.5 THEN CALL SPRITE(#
1,97,15,75,RND*190+1,0,-5)ELSE C
ALL SPRITE(#1,97,15,75,RND*190+1
,0,10)
340 G=INT(RND*56)+100
350 M=INT(RND*170)+10
360 V=INT(RND*2)+1
370 IF V=2 THEN CALL SPRITE(#2,1
05,2,G,M,0,-SPEED)ELSE CALL SPRI
TE(#2,105,2,G,M,0,SPEED)
380 CALL SOUND(-4250,110,15,-1,1
5,SD,10)
390 IF GM=1 THEN SD=SD-50
400 CALL POSITION(#3,Y1,X1):: IF
 Y1>183 THEN 520
410 CALL COINC(ALL,HIT):: IF HIT
=-1 THEN 670
420 CALL KEY(1,K,S):: IF S=0 OR
S=-1 THEN 380
430 IF K=2 THEN CALL MOTION(#1,0
,-7)
440 IF K=3 THEN CALL MOTION(#1,0
,7)
450 IF K=12 AND X=0 THEN 470
460 GOTO 420
470 REM ***DEPTH CHARGE***
480 CALL POSITION(#1,Y,X)
490 CALL SPRITE(#3,46,7,Y+10,X,1
0,0)
500 X,GM=1 :: SD=SD-20
510 GOTO 380
520 REM *CHARGE HIT BOTTOM*
530 CALL POSITION(#3,Y,X):: CALL
 DELSPRITE(#3)
540 CALL SPRITE(#4,113,12,183,X)
550 FOR A=1 TO 2
560 CALL PATTERN(#4,114):: CALL
COLOR(#4,RND*12+3)
570 CALL PATTERN(#4,115):: CALL
COLOR(#4,RND*12+3)
580 CALL PATTERN(#4,113):: CALL
COLOR(#4,RND*12+3)
590 CALL PATTERN(#4,46):: CALL C
OLOR(#4,RND*12+3)
600 CALL SOUND(-500,-5,0)
610 NEXT A
620 G=G-6 :: CALL POSITION(#2,A,
B):: CALL LOCATE(#2,G,B)
630 CALL POSITION(#2,Y,X)

640 IF Y<100 THEN 660
650 GM,X,S=0 :: SD=2000
660 GOTO 380
670 REM **HIT SUBMARINE**
680 CALL DELSPRITE(#3)
690 IF V=2 THEN CALL MOTION(#2,5
,-10)ELSE CALL MOTION(#2,5,10)
700 CALL SOUND(-200,-6,0):: CALL
 COLOR(#2,10)
710 CALL POSITION(#2,A,B):: IF A
>168 THEN 720 ELSE 710
720 CALL PATTERN(#2,113):: CALL
COLOR(#2,12)
730 CALL SOUND(-1000,-4,0)
740 CALL SOUND(-1000,-6,0)
750 CALL MOTION(#2,0,0)
760 CALL POSITION(#2,Y,X):: CALL
 DELSPRITE(#2)
770 FOR B=5 TO 10
780 CALL SPRITE(#B,46,RND*2+9,Y,
X,-10,SGN(RND-.5)*20)
790 NEXT B
800 FOR D=5 TO 10
810 FOR DEL=1 TO 20 :: NEXT DEL
820 CALL DELSPRITE(#D)
830 NEXT D
840 SCORE=SCORE+1 :: DISPLAY AT(
1,1):"SCORE",SCORE
850 SPEED=SPEED+5
860 GM,X,S=0 :: SD=3000
870 GOTO 340
880 REM ***BOAT HIT***
890 CALL MOTION(#1,0,0)
900 CALL POSITION(#1,C,D)
910 CALL POSITION(#2,A,B)
920 CALL SPRITE(#5,46,16,A,B)
930 U=C-A :: V=D-B :: D1X=SGN(U)
:: D1Y=SGN(V):: D2X=D1Y :: D2Y=0
940 M=ABS(U):: N=ABS(V)
950 IF M>N THEN 970
960 D2X=0 :: D2Y=SGN(V):: M=ABS(
V):: N=ABS(U)
970 S=INT(M/2)
980 FOR I=0 TO M
990 CALL LOCATE(#5,A,B)
1000 S=S+N :: IF S<M THEN 1020
1010 S=S-M :: A=D1X :: B=B+D1Y :
: GOTO 1030
1020 A=A+D2X :: B=B+D2Y
1030 NEXT I
1040 FOR AS=1 TO 10
1050 CALL SOUND(200,-4,0,110,15,
210,15,310,15)
1060 CALL PATTERN(#1,115)
1070 CALL COLOR(#1,RND*12+3)
1080 CALL SCREEN(RND*12+3)
1090 CALL COLOR(#1,RND*12+3)
1100 CALL PATTERN(#1,113):: CALL
 COLOR(#1,RND*12+3)
1110 NEXT AS
1120 CALL SOUND(-1000,-5,0)
1130 CALL SCREEN(16)
1140 CALL POSITION(#1,Y,X):: CAL
L DELSPRITE(#1,#5)
1150 FOR DEL=1 TO 500 :: NEXT DE
L
1160 CALL PATTERN(#1,97)

1170 CALL COLOR(#1,15)
1180 DISPLAY AT(10,7):"PLAY AGAI
N? (Y/N)"
1190 CALL DELSPRITE(ALL)
1200 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 TH
EN 1200
1210 IF K=89 OR K=121 THEN 1250
1220 IF K=78 OR K=110 THEN CALL
CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: S
TOP
1230 CALL SOUND(10,110,0)
1240 GOTO 1200
1250 X=0 :: GM=0 :: SCORE=0 :: S
PEED=7 :: SD=2000
1260 DISPLAY AT(1,1):"SCORE",SCO
RE
1270 CALL HCHAR(10,5,32,22)
1280 GOTO 320
1290 END
```

IL CURIOSO

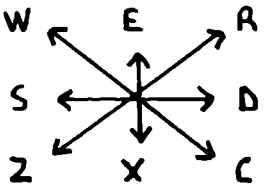
IL PROGRAMMA DEL MESE

IL TEXAS PITTORE

Il nostro socio Randone ci ha inviato un interessante programma dove il nostro TI 99 si trasforma in PITTORE.

Ringraziamo Randone e passiamo alla descrizione del programma:

L'utente ha a disposizione una tavolozza di colori, una gomma (RUB), un pennello. Si può realizzare qualsiasi di= segno a colori sul video (risoluzione 23 X 32).
E' possibile: intingere il pennello nel colore desiderato (I), alzare ed abbassare il pennello dalla " tela "(P), cancellare il disegno (O).
Il pennello può spostarsi in 8 direzioni:

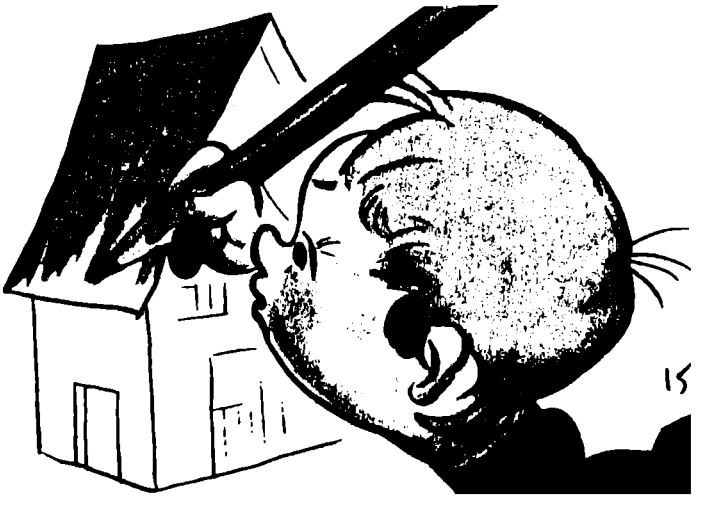


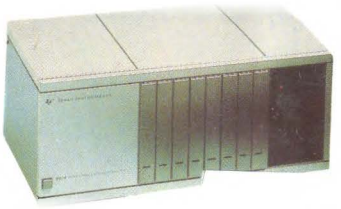
Se il pennello è sollevato in basso a destra dello schermo vi è una A, se il pennello è abbassato vi è una B.

Per caricare il pennello di un determinato colore, ci si porta sul colore desiderato, si preme I ci si porta dove si vuole iniziare a dipingere, si abbassa il pennello e..... il gioco è fatto !

(si invitano tutti a prendere questo programma ed eventualmente ancora migliorarlo.)

Il programma è a disposizione come al solito
Lire 5000 compresa la cassetta.





? ? DEL MESE ?

INTRODUZIONE

Il sistema di espansione per periferiche della Texas Instruments Vi consente di aggiungere accessori al Vostro sistema di computer in un unico pratico modulo che serve da custodia per tutte le periferiche Il modulo comprende il sistema di espansione per periferiche vero e proprio e la scheda di espansione per periferiche con un cavo di collegamento, che combinati tra loro servono come interfaccia tra la console del computer e gli accessori compresi nel modulo.

Con il sistema di espansione per periferiche collegato all'Home Computer TI, è possibile:

Incrementare le capacità del Vostro computer con una varietà di accessori sotto forma di schede inseribili

Installare un'unità di pilotaggio per memoria a dischi TI nello scomparto previsto per questo scopo.

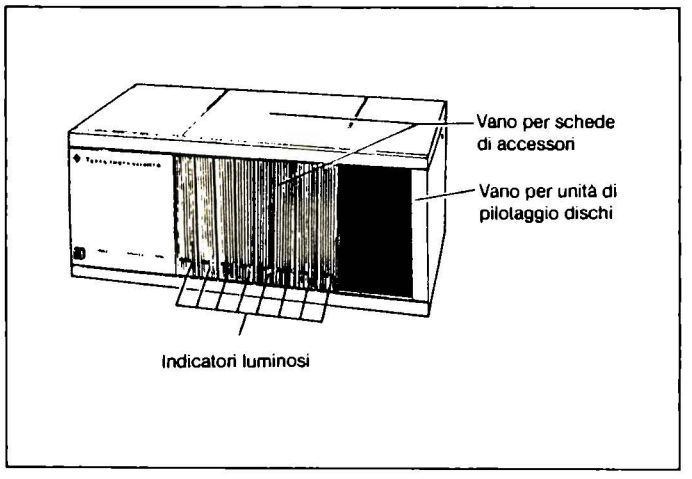
Collegare l'unità al computer tramite un cavo per ottenere la massima fessibilità nella sistemazione di tutto il sistema.

Il risultato è un metodo semplificato per espandere il sistema di computer, che consente di centralizzare la maggior parte del sistema in un'unica dislocazione e riduce la necessità di spazio necessarie per mettere assieme il sistema.

Togliendo semplicemente la parte superiore del modulo e inserendo le schede degli accessori negli scomparti previsti, il sistema di espansione per periferiche può contenere fino a 7 accessori per il computer, come la scheda dell'unita di controllo per pilotaggio dischi, il sistema di interfaccia RS232, la scheda di espansione di memoria, e la scheda periferica P-Code, in aggiunta alla scheda del sistema di espansione periferiche.

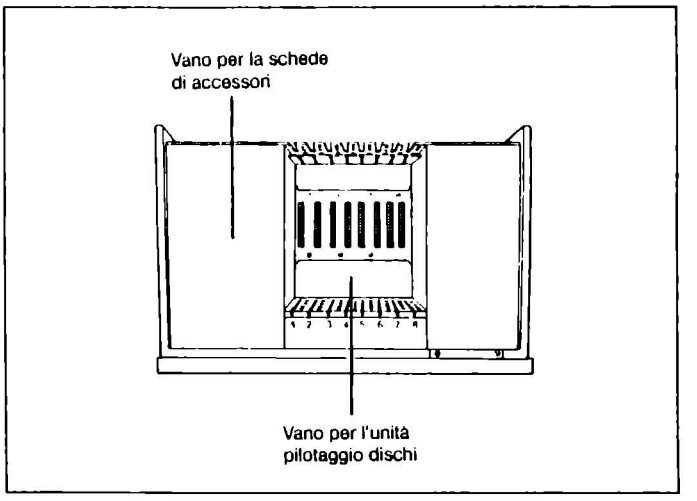
DESCRIZIONE DEL SISTEMA DI ESPANSIONE PER PERIFERICHE

Il sistema di espansione per periferiche contiene due vani per collegare accessori al vostro sistema di computer. Guardando il sistema dalla parte anteriore, questi vani sono posizionati del modo seguente.



Si noti che ogni scheda di accessorio ha un indicatore luminoso che si illumina attraverso uno degli otto fori predisposti nella parte frontale del sistema di periferiche (si veda il paragrafo »messa a punto del sistema di espansione per periferiche«).
Il vano sulla destra è previsto per contenere un'unità di pilotaggio per memoria a dischi TI, Modello PHP 1250 o equivalente che è stato studiato per adattarsi perfettamente al sistema per periferiche. Per informazioni sull'installazione e l'uso dell'unità di pilotaggio dischi, si rimanda al manuale di istruzioni della stessa.

Quando si asporta la parte superiore del sistema per periferiche, i due vani si presentano nel modo seguente:



Ciascuno degli 8 scomparti per schede di accessori è identificato con il suo numero corrispondente come mostrato Ogni scomparto inoltre dispone di un'apertura nella parte posteriore per il connettore, se la scheda ne ha uno. Le schede di accessori possono essere inserite nel sistema di espansione per periferiche in qualsiasi ordine (scomparto) con due sole eccezioni. In primo luogo la scheda per espansione di periferiche deve occupare il primo scomparto a sinistra quando si guarda l'unità di fronte (scomparto No. 1). Inoltre, se disponente di un'unità di pilotaggio per memoria a dischi nel sistema di periferiche, la scheda dell'unità di controllo dischi deve trovarsi nell'ultimo scomparto (scomparto No. 8) in modo che possa effettuarsi il collegamento con il cavo interno. Se si impiegano soltanto unità di pilotaggio esterne, la scheda dell'unità di controllo può essere inserita in qualsiasi scomparto.

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO

In questo paragrafo sono descritte le procedure da seguire per inserire la scheda di espansione per periferiche nel sistema, collegare il sistema al computer, e quindi verificare il corretto funzionamento dell'unita. Si raccomanda di leggere attentamente questo paragrafo prima di procedere al collegamento.

Nota:

Come spiegato nel paragrafo »Descrizione del sistema di espansione per periferiche«, il sistema dispone di otto scomparti nei quali possono inserirsi altrettante schede di accessori. La scheda di espansione per periferiche devo occupare lo scomparto No. 1. Se possedete anche una scheda per memoria a dischi essa dovrà essere collocata nollo scomparto No. 8. La altre schede possono essere inserite in qualsiasi scomparto.

AVVERTENZA

I componenti elettronici di questa unità possono essere danneggiati da scariche di elettricità statica. Per evitare qualsiasi danno si deve evitare di toccare i contatti del connettore.

IL TEXAS POETA

OVVERO ..... SCHERZO DI"DATA"

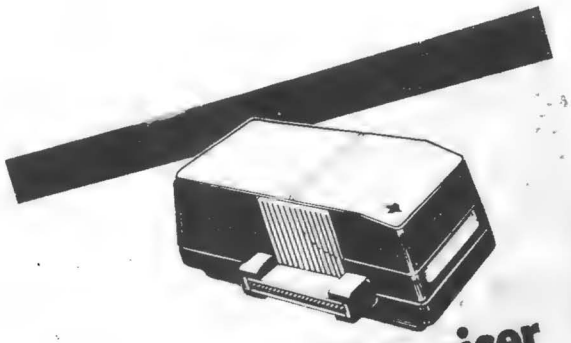
Dal nostro amico CANERO abbiamo ricevuto un bellissimo program= ma che merita di essere citato come .....

lasciamo a lui la descrizione:

" L' ho chiamato " SCHERSO DI DATA" ed è più bello osservare nel listing che non nella esecuzione.
In esso si dimostra che anche i computer provano dei sentimenti e che caso mai al= la Texas non se ne fossero accorti, i nu= meri sono solo piccoli trucchi per scopi ben più nobili della mera matematica o della fisica einsteniana. Inoltre avere i numeri è sempre importante, anche se al giorno d'oggi può capitare di darli..... il che certe volte non è nemmeno simpati= co. "

(Canero sei in gamba! Avanti così! Il programma certo turba molto, ma poi riflettendo un po'.....non è tutto una bara= onda la vita ? Numero alla maternità, numero al comune, nu= mero fiscale, numero telefonico, numero di loculo.....etc .)

QUEL CHIACCHERONE .....TI 99 OVVERO IL...



• Speech Synthesiser
• Sprach Synthesizer
• Synthétiseur de Voix
• Sintetizzatore Vocale

Il Sintetizzatore Vocale è una novità della Texas Instruments,che riproduce la voce umana in un unico. microcircuito di silicio (un circuito integrato). Senza i tradizionali metodi di registrazione, come nastri o dischi, si possono svolgere le seguenti funzioni :

- Includere indicazioni e commenti nei programmi scritti dall'utente stesso.
- Unire alla visualizzazione dei programmi delle attività didattiche anche l'audio di essi.
- Aggiungere effetti sonori e commenti ai diversi giochi.
- Insegnare a leggere a chi non ne è capace.

Nota : *uno speciale Modulo di Comando allo stato solido intercambiabile, deve essere inserito nella consolle del computer per mettere in funzione il Sintetizzatore Vocale.* Si possono usare o il Modulo di Comando ***Speech Editor*** oppure ogni altro modulo programmato per questo tipo di attività vocale, come per esempio il Modulo di Comando ***Early Reading***.

Il Modulo di Comando Speech Editor dà un immediato accesso alle circa 400 parole e frasi contenute nel vocabolario del Sintetizzatore Vocale (si veda pag. 63). Le parole possono essere disposte in un ordine qualsiasi per formare le frasi che si vogliono far dire al computer. Inoltre, scegliendo il TI BASIC quando questo Modulo di Comando è inserito nella consolle, si possono utilizzare i sottoprogrammi CALL SAY e CALL SPGET per scrivere i propri programmi "parlanti". (Queste caratteristiche vengono interamente spiegate nel manuale del Modulo di Comando Speech Editor).

Anche altri Moduli di Comando sono programmati per funzionare con il Sintetizzatore Vocale. Usando uno di questi moduli, il computer "parla" attraverso le attività che si servono del vocabolario proprio del Sintetizzatore Vocale, ed in più usa ulteriori parole o frasi contenute nel Modulo di Comando stesso. Si udranno indicazioni, incoraggiamenti e lodi, nel caso di mosse valide e di risposte corrette, ma anche promemoria e sollecitazioni se viene effettuata un'impostazione sbagliata.

Moduli vocali inseribili

Per argomenti che richiedono un vocabolario specializzato, i Moduli Vocali possono integrare il vocabolario del Sintetizzatore Vocale. Inserire direttamente questi piccoli moduli nel Sintetizzatore Vocale stesso. Per utilizzare le parole e le frasi supplementari, il Modulo di Comando Speech Editor deve essere inserito nella consolle del computer. Ora l'elenco di parole a disposizione include sia il vocabolario del Sintetizzatore Vocale, sia quello del Modulo Vocale inserito.

I Moduli Vocali da inserire si vendono separatamente e ne sono stati progettati moltissimi. Si richieda al rifornitore l'elenco più aggiornato dei moduli disponibili.

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO

Il Sintetizzatore Vocale è un dispositivo supplementare permanente del computer. Una volta fissato, va lasciato al suo posto. Esso eseguirà le sue funzioni ogni qualvolta verrà richiesto. Quando non lo si usa, il dispositivo non influenzerà in alcun modo le attività del computer.

Nessuna fonte di energia supplementare è necessaria per far funzionare il Sintetizzatore Vocale. Esso, infatti, riceve quella di cui ha bisogno dalla consolle principale. Se al computer vengono collegati più accessori, insieme al Sintetizzatore Vocale, quest'ultimo deve essere collegato alla consolle per primo.

Gli altri accessori (massimo tre) debbono essere collegati dopo l'unità vocale.

Pochi lo sanno ma chi ha già l'Extendic Basic ha già la possibilità di mettere nei suoi programmi la CALL SAY se acquista il SINTETIZZATORE.

STUPITE GLI AMICI, I PARENTI, I FAMILIARI FATE PARLARE IL VOSTRO COMPUTER.

Sempre in offerta da noi a lire 139.000.

MINI MEMORY

INTRODUZIONE

ASSEMBLER ISTRUZIONE PER ISTRUZIONE

La cassetta acclusa al modulo di comando Mini Memoria contiene un Assembler simbolico "istruzione per istruzione" e un programma per la dimostrazione di grafici denominato LINES. L'assembler "istruzione per istruzione" vi consente di digitare un programma "SORGENTE" nel linguaggio Assembly TMS9900, una istruzione alla volta, direttamente dalla tastiera del computer. Il programma di dimostrazione LINES (operante solo sul TI-99/4A) traccia automaticamente sullo schermo le righe colorate.

Quando il programma Assembler é caricato nel modulo di Mini Memoria, qualsiasi istruzione "SORGENTE" Voi digitiate viene immediatamente compilata nel codice oggetto e caricata nelle locazioni di memoria specificate dal Vostro codice sorgente.

Pertanto, non appena avrete completato l'inserimento del Vostro programma e collocato il suo nome ed indirizzo nella tavola dei simboli, questo é pronto per essere eseguito.

NOTA IMPORTANTE: Poiché il programma è compilato e memorizzato direttamente, nel momento in cui Voi digitate una istruzione siate sicuri che gli indirizzi di memoria specificati nel programma siano disponibili.
In caso contrario, nessun codice sará prodotto o memorizzato.

Sebbene l'Assembler converta ogni istruzione digitata nel codice della macchina, appena queste sono digitate alcune sono memorizzate in una area di 9 pagine di video.
Potete controllare sullo schermo per rivedere preventivamente le istruzioni digitate premendo i tasti contrassegnati dalla freccia in su ed giú.

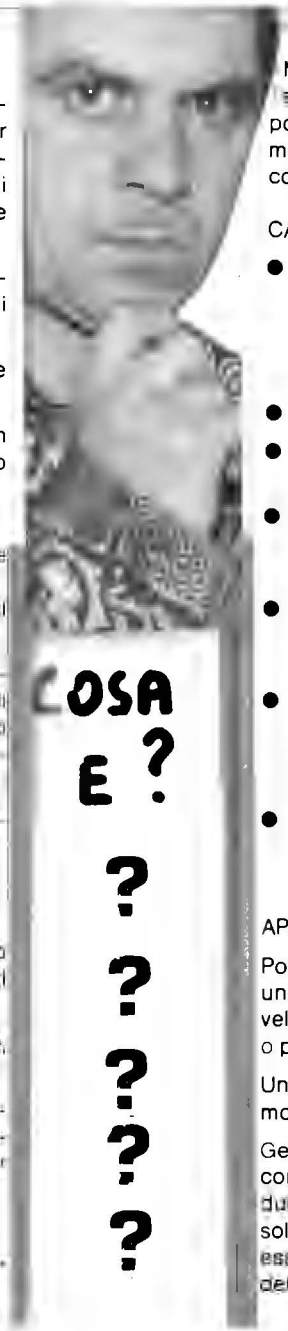
Questo manuale evidenzia le caratteristiche dell'Assembler "istruzione per istruzione", presuppomendo che comosciate giá il linguaggio di programmazione Assembler. Per una completa guida di riferiremto sul linguaggio Assembly TMS9900, consultate il manuale Editor/Assembler. Vengono inoltre fornite in questo manuale (consultate: "utilizzo Assembler" istruzione per istruzione"), istruzioni per lanciare il programma di dimostrazione LINES.

Nota: Il programma LINES opera soltanto sul TI-99/4A Home Computer, che contiene il potente processore grafico richiesto dal programma.

UTILIZZO DELL'ASSEMBLER "ISTRUZIONE PER ISTRUZIONE"

Sia l'Assembler "istruzione per istruzione" che il programma di grafica LINES sono caricati nello stesso momento dalla cassetta tramite il comando L (CARICA) dell'opzione EASY BUG. Le seguenti fasi descrivono il procedimento di caricamento.

1. Con il modulo di Mini Memoria istallato nel computer collegate il Vostro registratore alla consolle, come descritto nel manuale d'uso.
2. Premete qualsiasi tasto per far apparire la lista di selezionne principale selezionate l'opzione della Mini Memoria Quando la lista di selezione della Mini Memoria appare, premete 3 "Reinizializzare" per predisporre la memoria al caricarento di un nuovo programma quindi premete QUIT per riportarsi al titolo principale del computer.
3. Inserite la cassetta dell'Assembler nel registratore, e riavvolgetela.
4. Premete qualsiasi tasto per far apparire la lista di selezione principale, quindi selezionate l'opzione EASY BUG.



MINI MEMORIA SOFTWARE ALLO STATO SOLIDO

Modulo di Comando del Software allo stato solido aumenta la versatilità del vostro Home Computer Texas Instruments TI-99/4A mettendo a disposizione una memoria aggiuntiva per il sistema e per importanti supporti per lo sviluppo dei programmi. Inoltre, il modulo contiene una batteria interna che mantiene i programmi e i dati memorizzati nel modulo RAM, anche quando la consolle del computer é spenta, o il modulo viene rimosso dalla consolle stessa.

CARATTERISTICHE DEL MODULO »MINI MEMORIA«:

- Un totale di 14K bytes di memoria. Questa memoria consiste in 6K bytes di memoria grafica di sola lettura (GROM), 4K bytes di memoria di sola lettura (ROM) e 4K bytes di RAM. I programmi che si trovano nella GROM e nella ROM mettono a disposizione supporti aggiuntivi per sviluppo di programmi importanti. La RAM fornisce uno spazio di memoria addizionale per la meorizzazione dei dati e del programma.
- Una batteria interna al modulo per conservare dati o programmi cancati nella memoria RAM.
- Files addizionali. Accanto ai 4K bytes RAM nel modulo »Mini Memoria«, il segmento di 24K bytes dell'unitá di Espanzione della Memoria, se inserita, puó essere usato dai programmi TI BASIC
- Capacitá del linguaggio Assembler. Con il modulo »Mini Memoria«, i programmi in linguaggio assembler possono essere caricati entro il modulo stesso o nell'Unitá di Espanzione di Memoria, se inserita.
- Sottoprogrammi addizionali TI BASIC. Con il modulo Mini Memoria, molti sottoprogrammi addizionali possono essere chiamati dalle istruzioni del TI BASIC. Questi sottoprogrammi abilitano valori PEEK e POKE.
- Routine di utilitá aggiuntive. Il modulo Mini Memoria comprende parecchie routine di programma che permettono di accedere alle risorse del computer; ad esempio. programmi d'interfaccia dei programmi utente con i programmi ROM- e GROM- ivi presenti, programmi di interfaccia del linguaggio assembler con il traduttore TI Basic. e che accede al VDP RAM.
- Un programma in grado di eliminare gli errori. IL programma EASY BUG è uno strumento di sviluppo-programma con il quale potete accedere alle risorse interne del computer ed eliminare gli inconvenienti del vostro programma.

APPLICAZIONI

Potete usare la RAM nel modulo Mini Memoria per acculmulare dati o programmi. Questa memoria è una »memoria CPU«, memoria di accesso veloce. Potete trarre vantaggio nell'usare questa memoria veloce per immagazzinare e recuperare i dati che vengono usati frequentemente in un'applicazione o per accumulare programmi in linguaggio assembler che debbono fornire calcoli rapidi.

Un programma TI BASIC che usate frequentemente puó essere immagazzinato nel modulo Mini Memoria, piuttosto che su di una cassetta o dischetto, per un caricamento veloce.

Generalmente, la RAM: Memory Random Access (ad esempio, la memoria dell'»operatore« nella consolle del computer) perde i suoi contenuti quando la consolle é spenta. La batteria attiva, nel modulo Mini Memoria, consente di ritenere i contenuti della memoria stessa quando spegnete la consolle. I programmi o dati possono essere accumulati nel pacchetto: batteria-RAM e la consolle puó essere poi spenta ed il modulo rimosso dalla console stessa. Quando reinserite il modulo ed accendete la consolle, i vostri dati o programma sono pronti per l'uso.

LA GRAFICA

IL PROGRAMMA DEL MESE

IL PROGRAMMA È DI FAVA G. DI VICENZA

QUESTO PROGRAMMA, REDATTO IN X-BASIC, HA LA FUNZIONE DI FORNIRE AL PRO= MATORE UN AIUTO NELLA CREAZIONE DI CARATTERI DEFINIBILI DALL'UTENTE.

LE FUNZIONI SVOLTE SONO LE SEGUENTI:

DISPONIBILE A LIRE 10'000

==> CREAZIONE SU VIDEO DI CARATTERI;

==> POSSIBILITA' DI MEMORIZZARE I CARATTERI CREATI ED UNA LORO BREVE DESCRIZIONE SU DI UNA TABELLA A 12 ELEMENTI;

==> POSSIBILITA' DI UTILIZZARE IL VIDEO COME UNA "LAVAGNA", E DI COMPORRE DISEGNI CON I CARATTERI MEMORIZZATI;

==> POSSIBILITA' DI STAMPARE O DI "SALVARE" LA TABELLA DEI CA= RATTERI IN OGNI MOMENTO, E SU QUALSIASI TIPO DI DISPOSITIVO COLLEGABILE SU TI-99/4A;

==> POSSIBILITA' DI CARICARE UNA TABELLA DI CARATTERI PRECEDEN= TEMENTE SALVATA, SIA DA CASSETTA CHE DA FLOPPY-DISK;

==> NOTE GENERALI SUL PROGRAMMA:

QUESTO PROGRAMMA, A DIFFERENZA DI ALTRI SIMILARI, PERMETTE LA MEMORIZZA= ZIONE DEI CARATTERI DEFINITI DALL'UTENTE SU DI UN FILE GESTITO MEDIANTE CASSETTA O FLOPPY DISK, IN MANIERA DI CONSENTIRNE UNA SUCCESSIVA RIUTILIZZAZIONE.

LA STRUTTURA DEL FILE E' LA SEGUENTE:

LUNGHEZZA FISSA DI 80 CARATTERI;
- DATI DI TIPO 'DISPLAY'
- DUE TIPI DI RECORDS:
  1) RECORD DI TESTA, CONTENENTE IL NUMERO DI RECORDS PRESENTI NEL FILE; NUMERICO.
  2) RECORD CARATTERE, CONTENENTE UNA STRINGA ALFANUMERI= CA COSI' COMPOSTA:
     CHAR. 1-16: PATTERN
     CHAR. 17-30: DESCRIZIONE

IN QUESTA MANIERA L'UTENTE PUO' CARICARE I CARATTERI MEMORIZZATI IN QUE= STO FILE DIRETTAMENTE DAL PROPRIO PROGRAMMA, AD ESEMPIO CON LA SEGUENTE ROUTINE:

```
100 OPEN #1:"DSK1.CHARACTERS",
    SEQUENTIAL,DISPLAY,INPUT,
    FIXED 80                    ! APRO IL FILE
110 INPUT #1:CONT               ! LEGGO QUANTI CARATTERI SONO NEL FILE
120 FOR X=1 TO CONT             ! INIZIO IL LOOP DI LETTURA DEL FILE
130 INPUT #1:BUFFER$            ! LEGGO UN RECORD
140 A$=SEG$(BUFFER$,1,16)       ! RICAVO I PRIMI 16 CARATTERI DEL RECORD
150 CALL CHAR(119+X,A$)         ! DEFINISCO IL CARATTERE
160 NEXT X                      ! CHIUDO IL LOOP
170 CLOSE #1                    ! CHIUDO IL FILE
```

TI DEX

IN EXTENDIC BASIC (BY CERULO FILIPPO)

Questo programma si richiama pur con le dovute limitazioni al famoso VISI-DEX. Si tratta in effetti di un taccuino elettronico su cui annotare ciò che si vuole quando si vuole.

DESCRIZIONE:

Dopo la sigla il programma presenta il menu principale. Analizziamo una per una le opzioni possibili.

CARICARE: Permette di caricare da nastro un archivio già creato per visioni o aggiornamenti. Il File archivio è di tipo Internal e la lunghezza di record fisico è I92 caratteri. Causa l'impossibilità di gestire in modo sicuro record logici di lunghezza variabile, in alcuni casi si verifica un notevole spreco di spazio.

CREARE : Serve a creare un nuovo archivio. E' indispensabile oltre alle normali lettere maiuscole, un alfabeto "REVERSE" cui si accede scrivendo le lettere minuscole (non utilizzabili). Lo spazio reverse è il carattere FCTN A.
Sono possibili due tipi di archivio: MASCHERA E PAGINA; nel primo caso il programma stamperà su ogni pagina lamaschera da voi creata (utile per un archivio indirizzi o dischi,o in qualunque altro caso in cui ci siano caratteri fissi da stampare ogni volta).
La fase di " ENTER MASCHERA " è molto intuitiva: basta scrivere alla riga desiderata la parola (o le parole) da utilizzare. Il numero massimo di righe utilizzabile è 6. Una tipica maschera per un archivio indirizzi è ad esempio:

NOME
COGNOME
VIA
CITTA
TEL

questo verrà stampato ad ogni nuova pagina

Alla domanda " ci sono errori?" le risposte accettate sono "s" ed "n" minuscole (reverse)

L'opzione"pagina" invece evita la fase di " ENTER MASCHERA" e lascia le pagine vuote. E' indicata quando si vogliono memorizzare testi, articoli o qualunque cosa non necessiti di campi fissi.
Nella fase successiva avete la possibilità di ridefinire 8 caratteri da utilizzare per grafici o disegni nelle pagine che scriverete. Naturalmente se non avete bisogno potete saltare l'opzione rispondendo "N"(maiuscola) alla domanda del computer; Bene ora siete pronti a scrivere la vostra prima pagina. Le righe I e 2 e 23 24 sono in reverse e vengono utilizzate dal Computer. In particolare: sulla riga I compare il nome che avete dato all'archivio sulla 2 la scritta " COMANDI" vi informa che il computer aspetta una vostra azione. Sulla 23 è stampato il nome del comando che avete dato; sulla 24 compare il numero della pagina visualizzata. il numero massimo di pagine utilizzabili dipende dal "riempimento" delle stesse e in ogni caso non può superare IO.

VEDERE : Vi permette di visualizzare, pagina dopo pagina, l'archivio.
AGGIORNARE: E' l'opzione più potente.
SALVARE : Memorizza l'archivio in memoria. FINE

LE MODALITA OPERATIVE SONO PRESENTI ASSIEME AL PROGRAMMA

Particolari tecnici

Il Modulo TI BASIC Esteso contiene 36 KByte ROM in memoria preprogrammata. Occupa circa 2 KByte RAM della memoria interna dell'Home Computer TI.
Le costanti numeriche vengono arrotondate a 13 o 14 cifre e visualizzate con un massimo di 10 cifre.
Il campo definizione è 10 E 128 a 10 E-128 e da-10 E-128 a-10 E 128.
Le costanti di stringa possono comprendere fino a 154 caratteri. Le variabili possono essere da 1 a 15 caratteri.

EXTENDED BASIC

COSA È..... UNA DOMANDA RICORRENTE ??

Applicazioni

Che si tratti di programmi a scopi didattici, d'affari o divertimento, il linguaggio TI BASIC Esteso è indicatissimo per tutti, non solo per i principianti. Per utilizzare il Modulo Comando TI BASIC Esteso si richiede solo l'Home Computer Texas Instruments e un normale televisore a colori.

TI BASIC ESTESO

Informazioni generali

Il BASIC esteso della Texas Instruments è un potente linguaggio studiato per l'Home Computer. Esso contiene le caratteristiche che ci si aspettano da un linguaggio ad alto livello ed altre generalmente non offerte da molti altri linguaggi, compresi quelli installati su grossi e costosi computer.

Principali differenze fra il TI BASIC Esteso e il TI BASIC

Nella versione estesa sono presenti oltre 40 comandi, istruzioni, dati statistici, funzioni o sottoprogrammi nuovi o supplementari estesi. Il linguaggio TI BASIC Esteso va oltre TI BASIC per potenziare la capacità e la flessibilità d'impiego del vostro sistema computer con l'aggiunta delle seguenti caratteristiche.

- *SUPPORTO LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE* – Con il dispositivo opzionale di estensione memoria (venduta separatamente), è possibile immettere ed operare sottoprogrammi in linguaggio ASSEMBLER si usano i sottoprogrammi INIT (Inizia), LOAD (Caricamento), LINK (Collega) e PEEK (Controlla).
- *INPUT ed OUTPUT* – (Ingresso ed uscita). La dichiarazione ACCEPT permette l'entrata dei dati da qualsiasi punto dello schermo. La dichiarazione DISPLAY (Visualizzazione) è stata potenziata per permettere di mostrare dati in qualsiasi punto dello schermo. Si sono anche aggiunte le dichiarazioni DISPLAY...USING (Visualizza...usando), PRINT...USING (Stampa...usando) ed IMAGE (Immagine) per facilitare le disposizione dei dati sul video e le unità periferiche.
- *SOTTOPROGRAMMI* – È possibile redigere sottoprogrammi con varianti locali (ossia hanno significato solo nell'ambito di quel sottoprogramma) in linguaggio TI BASIC Esteso. I sottoprogrammi di maggiore uso possono essere memorizzati su dischetti ed aggiunti ai programmi secondo necessità. Le dichiarazioni incluse sono SUB, SUBEND e SUBEXIT (Sottoprogrammi. Fine sottoprogramma ed Uscita sottoprogramma). Si è aggiunto il comando MERGE (Funsione) e si è modificato il SAVE (Conserva) per permettere la fusione di programmi memorizzati su dischetti.
- *SPRITES* – Così si definiscono i disegni grafici speciali che si possono spostare sullo schermo (Sprite significa folletto). Ai fini della funzione Sprites si sono inclusi iseguenti sottoprogrammi nel TI BASIC Esteso: COINC (Coincide), DELSPRITE (Cancella Sprite), DISTANCE, LOCATE (Localizza), MAGNIFY (Ingrandisci), MOTTON (Movimento), PATTERN (Disegno), POSITION e SPRITE. COLOR e CHAR (Caratteri) sono stati ampliati per cui possono anch'essi agire sugli Sprites.
- *ERRORI* – Con il TI BASIC Esteso si può scegliere il tipo di intervento in caso di errore o di soluzione di continuità. Le nuove istruzioni che lo permettono sono ON WARNING, ON ERROR ed ON BREAK (ATTENZIONE, ERRORE e SOLUZIONE DI CONTINUTTÀ). Il CAL ERROR può essere utilizzato per determinare il tipo di errore che si verifica in un programma.
- *RUN IN QUALITÀ DI ISTRUZIONE* – RUN può essere usato come istruzione oltre che come comando. RUN è stato ampliato per permettere ad un programma di caricare ed operare su un altro programma da dischetto. È perciò possibile redigere programmi di dimensioni pressoché illimitate suddividendoli e lasciando che un programma operi sull'altro.
- *INSERIMENTO PROGRAM EXECUTION (Esecuzione programma)* – Quando si utilizza il TI BASIC Esteso esso richiama il programma denominato LOAD (Caricamento) dal dischetto che lo contiene.
- *PROTEZIONE SAVE E LIST (Salve ed Elenca)* – È possibile salvare un programma in TI BASIC Estaso, e listare il programma origine.
- *IF-THEN-ELSE (Salto condizionato)* – L'istruzione IF-THEN-ELSE permette delle assegnazioni dopo i confronti. Es... SE X < 4 THEN GOSUB (Salto sottopr.) 240 ELSE X=X–1.
- *ESPRESSIONI LOGICHE* – Gli operatori logici AND, OR, NOT e XOR permettono di effettuare calcoli logici (Risoluzione Espressioni Booleane).
- *SINTESI PAROLA* – Con il sintetizzatore vocale (venduto separatamente) si possono scegliere fino a 373 parole e frasi udibili tramite il sottoprogramma CALL SAY. Per recuperare i codici che producono l'audio si usa SPGET o SPEECH GET.
- *OPZIONE DI PRESCANSIONE*– Questa opzione permette di ridurre la pausa di prescansione. particolarmente nel caso di programmi lunghi. La pausa di prescansione, si ha fra l'immissione di RUN e l'inizio reale del programma.
- *TABELLA MEMORIA* – Possono avere fino a sette dimensioni anziché tre.
- *FUNZIONI* – Con MAX/MIN si ottiene il più grande/più piccolo di due numeri.
- *ASSEGNAZIONI MULTIPLE* – Il linguaggio TI BASIC Esteso permette di assegnare un valore a più di una variabile con l'istruzione LET, risparmiando istruzioni e permettendo una programmazione più efficiente.
- *COMMENTI* – Oltre alla dichiarazione REM è possibile aggiungere dei commenti alla fine delle righe in BASIC TI Esteso che permettono di avere informazioni utili all'interno dei programmi.
- *INFORMAZIONI* – Il comando SIZE è stato previsto per rivelare all'utente quanta memoria rimane disponibile nel computer. Il sottoprogramma CHARPAT (Disegno caratteri) mostra una stringa di caratteri indicando il disegno che costituisce il carattere.
- *AMPLIAMENTO MEMORIA* – Il TI BASIC Esteso permette di utilizzare l'unità periferica di espansione di memoria (opzionale) che consente di redigere programmi molto più grandi.
- *COMPATIBILITÀ* – I programmi in linguaggio TI BASIC normalmente sono compatibili con il TI BASIC Esteso.

DA NOI A LIRE 150.000 CON 7 LEZIONI IN ITALIANO SU 4 CASSETTE + 4 GIOCO E A DISPOSIZIONE OLTRE 400 PROGRAMMI IN EX.B !

Modi operativi

Con il TI BASIC Esteso si dispone di tre modi operativi principali e precisamente: Modo Comando, Modo Edit, Modo Run.

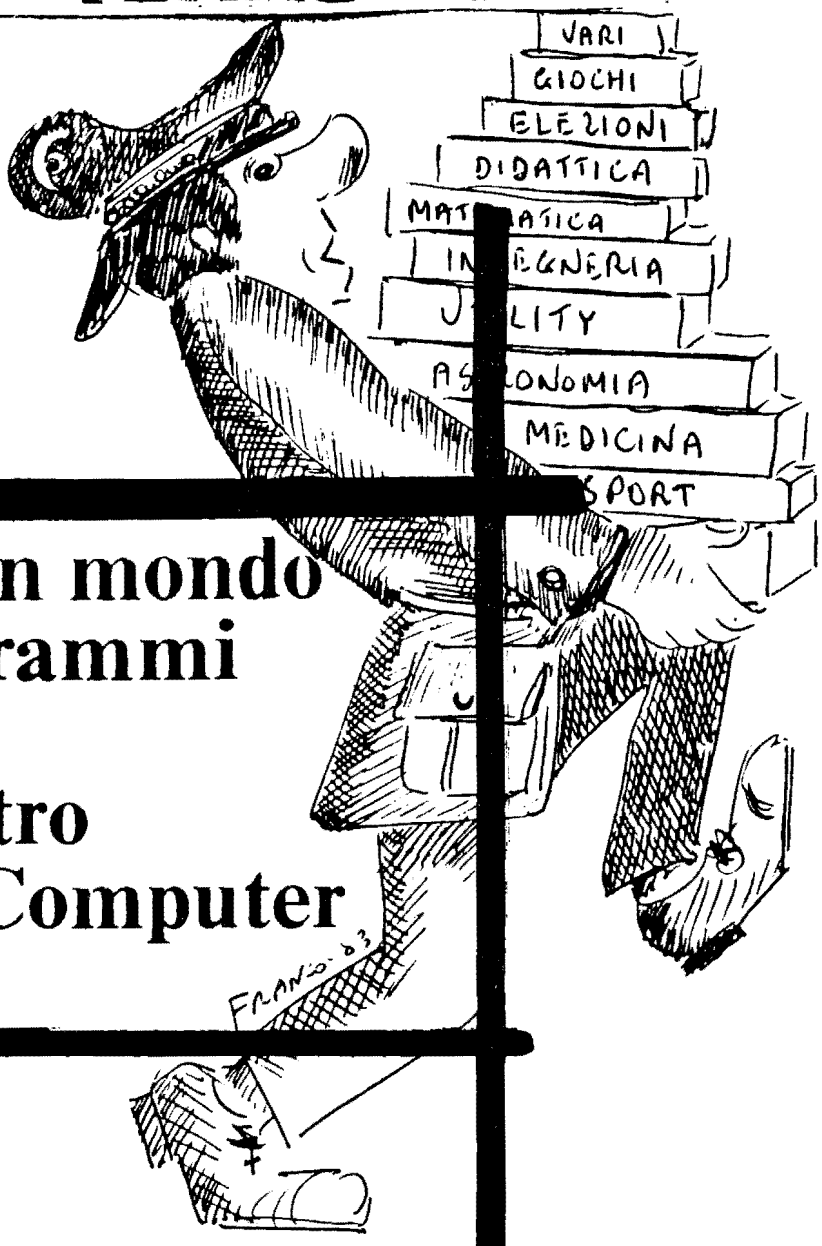
Il Modo Comando è utilizzato per avviare ed arrestare un programma oppure eseguire un'unica riga di programma (senza specificare il numero di riga). Il Modo Edit è utilizzato per modificare le righe esistenti di un programma TI BASIC Esteso oppure per crearne delle nuove.
Il Modo Run esegue un programma TI BASIC Esteso.

PETTEGOLEZZI

....nei corridoi della JACKSON si sentiva urlare, sbattere, imprecare,gridare..... "..no al Texas", " ..no al TI 99 ". " non scriveremo mai niente! ".....
Di corsa trafelato arrivò un signore con tante carte in mano (alla Jackson presu= mibilmente non adoperano i Computer) e si sentí con la classica vocina di chi e abi= tuato a fare i conti sulla scrivania.....
"Sig.Direttore le vendite della nostra ri= vista calano, sarebbe opportuno rallentare gli acquisti della carta. Acquistare sareb= be opportuno e tutti i redattori me li chie= dono, cestini della cartastraccia più spazio= si perchè le lettere che arrivano e che ci chiedono di pubblicare qualcosa sul Texas si fanno sempre numerose.....e dato che il suo ordine è.....
Poi arrivò un signore che la sapeva lunga.... " caro direttore sta facendo lo struzzo se vuole ad ogni costo ignorare il Texas e i suoi utilizzatori, a Vicenza ho il mio Tabaccaio Franco che ai suoi clienti ne ha venduti più di IOO, ed è un tabaccaio.... Direttore .... SVEGLIA ! Fu così che finalmente su Software Personal si pubblicarono pagine su Texas. TI 99

ERA ORA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

FRANCOMPUTER
CLUB TEXAS TI 99 4/A



Tutto un mondo di programmi per Voi e il Vostro Home Computer Texas

L. 5000 CAD

1

I LA CACCIA Chi conosce Pac Man trova questo gioco ancora più interessan= te,avvincente,veloce,strategico. 20 livelli difficoltà confini e senza.

2 TI 99 POETA Parole e parole, aggettivi, pronomi,verbi, articoli etc van= no in modo casuale a formare frasi poetiche. Espandibile all'infinito.

3 PAC-GOBLIN 30/50 folletti sorridenti e dispettosi si nascondono e ridono di voi.Dovete mangiarne uno per uno senza sbattere contro gli ostacoli cui i folletti si nascondono. Gioco di abilità molto difficile. Bello!

4 ASTROSTORM I Solariani vi fanno scegliere la difficoltà dell'impresa che vi vogliono affidare. Un percorso pieno di asteroidi vi ostacola sempre.

5 S. FRANCISCO Due giochi in uno! STUPENDI! I) dovete guidare in una stra= da tortuosa che non ha mai fine (multischermo). 2) Nella folta foresta dovete segnare quanti alberi possibili in un tempo stabilito. Grafica !

6 CHUCH A LUCH Gioco matematico con puntate su certi numeri da voi im= postati. Gioco di società. Attenzione a non lasciarci le penne !!!!!!!!

7 DOMINO Manovrate le vostre tavolette in modo da impedire all'altro di avanzare. Gioco rapido e di riflessi pronti. Buona ottima grafica.

8 RULETTE Un vero tappeto verde sul video. Grafica bellissima. Puntate be= ne perchè è il "croupier" Sig. Computer a tenere il banco. Gioco Società.

9 AMAZING MUSIC Un famoso meraviglioso e sorprendente pezzo di musica che esce dal vostro TI 99 . Un programma da listare per imparare far musica.

IO CALEIDOSCOPIO Quanti punti volete? Con questi il computer crea delle bellissime forme e compone della musica molto molto gradevole.

II MORSE Scrivete qualsiasi parola e in dieci diverse velocità a scelta il Vs Computer ve le fa ascoltare distintamente in alfabeto Morse. Didattico

I2 SILLABE Scrivete qualsiasi parola e il Computer ve le divide con perfet= ta sillabatura. Molto interessante come programma. Utile piccini e grandi

I3 ORGANO Un altro music editor con imissione a vs scelta di note. Il TI si organizza e in vari modi anche casuali forma discreta musica .

I4 ROAD RACING AUTO Strada a 2 corsie in prospettiva. State guidando felice ma ecco in lontananza sopraggiungere il "pazzo" tutto a sinistra, evitar= lo è facile non quando il "pazzo" va a 200 all'ora. Gioco velocissimo innovativo. Un vero capolavoro in BASIC. Una vera pietra miliare BASIC.

I5 MEMORY TRAINER Gioco di numeri in resequenze. Con numeri da I a 999.

I6 NATALE TI 99 Natale computerizzato. Il TI fa l'albero natalizio e vi suona White Cristmas. Un Natale diverso con amici e parenti. Natale 2000.

I7 U.S.A MAP Un famoso programma americano. Cartina degli States e domande e risposte di ogni singolo Stato. Grafica bellissima. Interessante .

I8 TOMBOLA Come la 75 ma un po diversa come grafica. Buona visione. Colori.

I9 LE OSSA UMANE Un programma utile interessante, molto didattico. Tutto il corpo umano pezzo per pezzo. Visione parziale e visione completa.GRAFICA!

20 MARILIN MONROOE In grafica questa indimenticabile attrice. Successione di caratteri grafici e musica finale con Inno alla Gioia di Beethoven.

2I AIUTO AI SUONI Contiene vari suoni che potete poi trascrivere nei Vs programmi. Scoppi, missili, auto,temporali,sonar,fischi,incidenti. UTILE!

22 BEETHOVEN 9a Sinfonia. Il celebre motivo della più famosa sinfonia.

23 TIRO BALISTICO Mettete l'alzo con i gradi e attaccate a colpi di cannone la fortezza. Non sbagliate perchè i proiettili sono scarsi.Grafica Suono.

24 HAMUR (no Hammurabi N.7I) Un governate saggio deve pensare a tutto.Topi che mangiano i granai, guerre, temporali,semine. Governare è difficile.

25 CARATTERI Costruzione in progressione del frontespizio Texas del nostro Computer. A colori, un esempio di costruzione grafica sempre da gurdare!

26 MOZART In grafica la "silouette" famosa di Mozart. In sottofondo la ce= lebre sinfonia numero 40. Varie soluzioni di programmazione musicale.

27 JUST AN ILLUSION (gli Imagination) Pezzo intero del celebre pezzo. Varia= zioni di volumi ed appositi cicli danno l'esecuzione realistica(By Randon

28 SCI SLALOM COPPA DEL MONDO FRANCOMPUTER; Un altro fantastico programma!!! Bandierine lungo il percorso della pista "Ciampinoi" della Val Gardena. Gente delirante per la vostra discesa attendono per consacrarvi campione.

29 SCACCHI Diverso dal N; 98 . Routine per giocare partite memorizzate pre= cedentemente su cassetta. Giocate voi le partite dei campioni del Mondo.

30 DAMA In bellissima grafica il classico gioco della Dama. Naturalmente fatto per 2 giocatori e non contro il Computer.

26

3I DADI Un programma sofisticato, interessante. Numero dei lanci, visualiz= zazione e riepilogo media,valori, uscite,varianza. Programma Matematico

32 SAFARI: L'esploratore deve far la spola attraversando un fiume e portare sull'altra sponda le provviste. Per farlo utilizza tartarughe galleggianti. Quante provviste andranno a finire ai pesci ?

33 IL SERPENTE DIVORATORE : In un giardino il serpente divora banane in un'altro ciliegie, mele, arance. 5 giardini. Punteggio totalizzatore.

34 GNAM GNAM : Gioco di 4 difficoltà. In un percorso disseminato di ostacoli piccoli e grandi devi mangiare per fare punti. Alcuni hanno la sorpresa di aumentare o diminuire il punteggio. Strategia bellissima.

35 TEST DELLA FEDELTA' : Uno spassosa programma con 27 domande a più risposte. Una bella serata con gli amici. Giudizio finale sulle varie risposte. Non assumo responsabilità per litigi coniugali. !!!!!!

36 GIOCHI GRAFICI : E' il gioco che è riportato sul manuale a pag 147 si è inserito il punteggio incrementativo, diversa grafica totalizzatore. Un complemento al programma che avete fatto per imparare meglio!

37 GIOCO DEL I6 : Un bellissimo rompicapo matematico. Ottima grafica.

38 MAZE X LABIRINTO: Dovete avventurarvi nel labirinto. Un mostro vi da la caccia. Ma ogni Laser che raggiungete può paralizzarlo per cinque passi. Lui però può attraversare i muri, voi avete però l'astuzia.

39 CAMPO MINATO: Quanta fortuna avete se attraversate un campo minato? Siete uno stratega o saltate per aria al primo passo? Grafica. Grafica

40 LABIRINTO : Percorrete un labirinto a più piani. Botole vi sprofondano sempre più in basso in un altro labirinto quando credete di aver trovata l'uscita. Bellissima grafica e gioco molto intelligente.

41 L'IMPICCATO : L'impiccato si affida a te. Ogni lettera che sbagli nel formare una parola chiave è un passo verso la morte! E' la forca !

42 L'ONOREVOLE TI 99: Il Texas è diventato onorevole e fa i suoi discorsi sul balcone. I soliti discorsi del tubo!Politica, economia, Programma espandibile fino all'inverosimile. Fino a IO milioni frasi.

43 UFO INVASIONE : Sulla città scendono gli UFO. Mirando bene fermateli in tempo con i missili prima che atterrino. Punteggio Grafica ottima.

44 GIOCHI PROIBITI: Il famoso pezzo musicale suonato dal TI 99. Ottimo!

45 GALEONE : Gioco molto complesso per due giocatori. Scegliete il tipo di barca, disseminate le mine, nascondete il tesoro e via alla caccia.

46 SUBACQUEO : Con una bellissima grafica il palombaro va in cerca del tesoro sommerso. Un rivelatore sonoro gli segnala se è vicino o lontano. Ma attenzione alla riserva(visualizzata) di ossigeno e al tempo.

47 INVERSIONE : Una sequenza di dieci cifre. Dovete cambiando posizione rimettere in ordine. Gioco matematico esclusivamente di logica.

48 GIOCHI DI DATA: Un fantastico programma del nostro socio Canero Paolo Una dimostrazione che i Computer provano sentimenti anche a forza di dargli numeri. Un programma che tutti devono avere e sopratutto captare il listato. Tanti tanti Data. Risultato una bellissima poesia.

65 INCONTRI RAVVICINATI : Un disco volante arriva sulla terra. Gioco di memoria. Grafica e musica bellissima. A IO colori. Se siete bravi farete uscire l'extraterrestre dal suo disco e ricevete il suo saluto prima di partire.

66 LA TERMITE : La termite deve attraversare un tronco. Attenzione ai nodi nascosti! 2 livelli di difficoltà. Grafica a colori.Gli smemorati rinunci

67 INVADERS : Il famosissimo gioco da bar. Gli alieni invadono la terra. Ave un cannone con tre bocche di fuoco. Colpite prima quelli in alto prima ch vi distruggano. Strategia non velocità. Grafica a colori bellissima.

68 ATTACCO NEMICO : Scontro aereo notturno tra un aereo pilotato da voi e 6 apparecchi nemici pilotati dal Computer. Variate la quota e sparate prim voi i missili se volete sopravvivere. Grafica colori e note musicali.

69 CONTRAEREA : Controllate la vostra contraerea semovente per abbattere quel micidiale Jet che continua a sorvolarvi sganciando bombe. Sparate e muovetevi subito. Il Jet Computer ha una memoria di ferro e al prossimo passaggio non perdona. 4 livelli di gioco. Tempo reale. Grafica e suoni realistici. Controllo punteggio.

70 FILETTO 3D : Un tridimensionale giocato su 4 scacchiere a matrice 4 X 4 sovrapposte. Si gioca contro il Computer durissimo da sconfiggere e che commenta le vostre mosse. Grafica e colori ottima. Il gioco intelligente.

71 AMMURABI : Sapete voi governare senza causare guerre, carestie o guerre civili ? Gioco di simulazione per un giocatore che impersona un governante alle prese con problemi demografici, agricoli, produttivi, bellici.

72 LE FIGURINE : Due giocatori devono rintracciare in un tabellone di 30 figurine la coppia nascosta dal calcolatore. Ricorda molto Flash di Bongiorno. Tre set di figurine. Geometriche. Mostri. Stati. Grafica e colori molto curata. Un gioco che fa mordere le dita per i banali errori che si commettono dando possibilità all'altro di vincere. Non annoia certamente!

73 SOLITARIO CINESE : Il computer controlla la scacchiera e giudica il vostro livello di bravura nel gioco. A colori. Con punteggio controllato.

74 LA TRAPPOLA : Un vero videogioco per due giocatori. Abilità e riflessi vostri devono impedire all'altro di procedere indisturbato. Sbarrate il passo e fatelo cadere in trappola ! A colori! Veloce.

75 TOMBOLA : Il tabellone della vecchia tombola computerizzato. A colori. I numeri in uscita sono casuali mai ripetitivi in serie. Affidabilità.

76 POKER : IL computer vi da cinque carte. Quanto puntate? volete carte?, siete servito?, vedete? , Attenzione a non perdere grossi somme. Il Computer è un osso duro. Andateci piano. Fate puntare solo gli amici !!

77 TEST RIFLESSI : Il Computer emette IO BIP. Siete pronto con i riflessi ? Il responso in centesimi di secondo. Alla fine vi da il responso caustico che non è altro che il vero e proprio giudizio sui vostri riflessi.

78 MUSICAL : Il programma è un generatore di melodie basato su speciali algoritmi di sequenzialità- casualità che non danno risultati troppo monotoni

80 SPACELAB : Gioco di simulazione per far atterrare su una piattaforma nello spazio lo Spacelab Challanger. Dovete dare la giusta rotta e la giusta propulsione antigravità. Rischiate di allontanarvi invece che avvicinarvi Gioco molto difficile. Riservato solo a chi è molto bravo in matematica.

81 BATTAGLIE DI NUMERI : Chi predilige la matematica può misurarsi con questo gioco. Non semplice ma un buon allenamento cerebrale.

82 SIMULAZIONE DI MERCATO : E' un sofisticatissimo gioco di simulazione in cui due giocatori sono direttori di industrie concorrenti che cercano di sconfiggersi stabilendo giusti livelli di produzione, di pubblicità e prezzi di vendita. Il gioco è molto movimentato da eventi casuali decisi dal Computer che fornisce costantemente su un tabellone tipo "Visicalc" la vostra situazione. Il programma ricordiamo si basa su autentiche leggi economiche-finanziarie. ITALIANO L.10000

83 IL PROFESSORE DI BASIC : Professore il Computer stesso. Vi fa domande, vi spiega la materia, i comandi, le istruzioni, le funzioni. Vi inizia nella programmazione in modo immediato e in modo programmato, fino alla definizione caratteri, manipolazione stringhe, Val, Seg, Let, Pos, Int, DATA, Randomize, Read, Restore etc etc. 4 cassette con 8 lezioni in ITALIANO La conoscenza del Computer è assicurata! Un programma eccezzionale adatto ad ogni livello. Bambino o adulto. Allievo o Professore ! L. 20.000

84 SPLAT =Paracadute: Buttatevi dall'aereo con il paracadute a caduta libera L'aereo vola a X metri, valutate l'altezza, la gravità e inserite i secondi che occorrono per arrivare a un pelo dal terreno con il paracadute aperto. Troppo presto? siete un fifone. Troppo tardi? al cimitero con musica.

85 POST TIME = Corsa di Cavalli: 7 cavalli di 7 scuderie sono allo steccato. il tabellone da i favoriti alla corsa. Dove puntate? sul favorito? pochi soldi di vincita. Sul brocco? Chissà! 30 secondi con il fiato sospeso .

86 CONCENTRAZIONE : Un gioco di concentrazione per due giocatori con 4 differenti livelli. 48 finestre contengono lettere alfabetiche. Dovete fare la coppia. Se invece fallite favorite la memoria dell'avversario o l'incontr.

87 ALIEN = Un disco volonte vuole atterrare. Voi lo contrastate colpendolo con il vostro Laser. Lui è velocissimo, si sposta sullo schermo facendovi perdere il puntamento, poi ha un Laser più micidiale del vostro. Punteggi.

88 BLACK BOX : La scatola nera: Un eccellente programma per Test di memoria. Abilità, deduzione, intelligenza sono i requisiti. Obiettivo:trovare gli Atomi nescosti in una scatola nera. Allenarsi e poi farlo agli amici.

89 GRAN PRIX FI : Potete con il cursore all'inizio disegnare voi stessi la pista. Due macchine sono pronte poi al via! Abilità è condurre la vostra auto nel dedalo del circuito e arrivare prima del vostro avversario.

90 BARONE ROSSO : Due aerei si affrontano con acrobatiche evoluzioni, virate,looping. Non andate fuori schermo ma cercate di affrontare il Barone Rosso da vicino e mitragliatelo da dietro, difronte. Semplice ma BELLO !

91 FACTOR FOE : GIOCO DI NUMERI. Molto didattico. Veloce. Scelta unaserie di numeri vi chiederà poi il Computer quali sono i divisibili. Fate presto perchè il cronometro gira. Risultati giusti o sbagliati sul Tabellone.

92 TIC TAC TOE : Il classico gioco del QUINDICI in versione computerizzata e con una discreta grafica. Uno dei tanti giochi da avere in Programmoteca. Qualcuno dirà programma semplice. Ma il listato vi insegna buone cose!

93 TREK = Battaglia Navale: La classica battaglia fatta sui banchi di scuola. Stimolo e Strategia sono in questo gioco. Coordinando bene le vostre scelte e distruggete il nemico. Difficile gioco . In inglese facile.

94 WORD = PAROLE: Parole da anagrammare per 2 giocatori. Sceglite la lunghezza della parola. Avete pochi secondi per anagrammarla. Non sbagliate altrimenti favorite il vostro avversario. Un gioco sempre interessante !

95 QUEST = Ricerca: Uno dei migliori giochi di simulazione. Dovete uscire da una caverna. Siete stati previdenti quando siete entrati? Avete speso bene i soldi dell'attrezzatura, armi, medicine, etc. L'acqua santa l'avete portata. Molti imprevisti vi attendono. Non disperate però. Siate saggio.

96 RESCUE CHALLENGE= Soccorso Nello Spazio: Provate a soccorrere un vostro amico cosmonauta che sopra una navicella spaziale sta sbagliando i calcoli e rischia di farsi attrarre dal Sole. Siete così in gamba da riuscire a dare i valori giusti? gioco un po' difficile. Occorre matematica.

97 OTHELLO = OTELLO Il classico gioco dell'Otello in trasposizione computerizzata. Versione originale americana : si può giocare in due e contro il Computer. Ottima grafica e grado di livello di gioco molto buona.

98 SCACCHI : Anche questo gioco nel Computer. Naturalmente è impostato per giocare in due ma non contro il computer' Diciamo che non è all'altezza della Cartuccia SSS. Una delle migliori in commercio oggi per Computer.;

100 MUSIC TEXT EDITOR : Per gli amanti della musica un ottimo programma per fare composizione musicale e rendere il Texas un organo elettronico. Abbiamo già fatto con questo programma intere sinfonie di Beethoven .

101 SETTE E MEZZO Il classico gioco computerizzato. Grafica buona. 1/2 giocato

102 CORSA DI CAVALLI. Diverso come grafica dal 85. Qui 5 cavalli corrono sulla pista muovendo le gambe. Ottimo per fare scommesse. Buona la grafica.

103 METEOR Lo consideriamo uno dei classici per la grafica eccezionale e i movimenti rapidi. New York con i suoi grattaceli è attaccata da un UFO che con il suo Laser disintegra alle fondamenta i grattaceli. Missili e raggi laser della difesa di New York sembra che facciano poco. STUPENDO !

104 LEM Un altro eccezionale gioco. I programmatori di giochi devono rimanere incantati dalla grafica e dalla azione. Uno dei più difficili e sconcertanti giochi in Basic. E' una pietra miliare della programmazione !!!!!

105 SCI Un altro capolavoro da assolutamente non perdere. Siamo già con il semplice basic a livello di giochi come Intellivision Atari. Estremamente importante averlo in biblioteca; Lo consideriamo un CAPOLAVORO ASSOLUTO!

---

112 INGEGNERIA ELETTRICA. Sofisticato programma per la conversione Y-Delta e Delta-Y, Resistenze in serie, Resistenze in parallelo. Fa domande su problemi o potete voi porre dei problemi. Ogni problema che vi pone vi fa vedere in grafica lo schema, i collegamenti etc etc. Programma molto lungo inedito, di grandissima utilità. (ITALIANO) L. 10'000

113 TI 99 GRAFICA. Aiuto alla definizione della grafica;tramite una griglia fornisce l'identificazione di sagoma del carattere che avete vreato con il Set o Reset. Lo visualizza premendo CTRL C. Battendo ENTER potete cambiare opzione.
Cancella l'eventuale sagoma già creata e vi chiede di inserire un identificatore. Il Set permette di accendere i quadratini della sagoma; Coordinate X,Y sono quelle di partenza. Ripetizioni orizzontali verticali. Programma che è un valido aiuto per definire nuovi caratteri direttamente sul video e farsi dare l'identificatore di sagoma. L. 10'000

114 BIORITMI. Calcola l'età in giorni dell'utente e ne traccia il Bioritmo graficamente in pochi secondi nel ciclo emotivo, fisico, intellettuale. Lo schema è in ottima grafica con emissione di note.

II5 BIORITMI E CALENDARIO. Programma multifunzionale abbastanza lungo con formule relative alla Teoria dei Fattori. Tutti gli Input devono essere posteriori al I582. Calcola il giorno della settimana relativo a una data. Calcola i giorni intercorsi tra due date. Stampa il valore dei tre cicli fondamentali del Bioritmo:Fisico, Emotivo, Intellettuale, e ne fa una medi per un giorno solo o per un mese. La precisione è eccezionale.

II6 EQUAZIONI. Il programma calcola le radici di un sistema di equazioni lineari con il metodo di Gauss-Jordan. Il numero massimo risolvibile è 5. La precisione nei casi peggiori è IOE-8.

II7 ISTOGRAMMI. Potete inserire fino a venti valori con nome e in pochi secondi vedrete l'istogramma orizzontale con media aritmetica, media geometrica deviazione standard dei dati, scala dell'istogramma.

II8 ALTA RISOLUZIONE. Programma dimostrativo per fare grafica ad alta risoluzione con il TI 99 (43.000 pixel). Definita dall'utente una funzione del tipo Y=F(X) il programma traccia il grafico su assi cartesiani ortogonali entro i due limiti dati.

II9 SHELL-METZNER. Velocissimo algoritmo per riordinare una lista di 500/600 nomi massimo. Possibilità di conservare la posizione originale. Possibilità di trasferire su nastro le liste riordinate per successive revisioni (caricamento e stampa curato dal programma stesso.)

I20 EQUAZIONI. Permette di risolvere velocissimamente dei sistemi di equazioni lineari in un massimo di VENTI INCOGNITE. Verifica automatica della realtà delle radici. Comodità di revisione e correzione della matrice.

I2I MATEMATICA. Blocco di 3 programmi. INTERPOLAZIONI. INTEGRALI DEFINITI. Soluzioni di Equazioni. Implementazione dei seguenti rispettivi algoritmi Dowell, Sarrat, Lagrange, Simpson. Indicazione semigrafica sul risultato delle cifre significative.

I22 DEPREZZAMENTO DI MERCATO Sofisticato veloce completo programma per soluzioni di problemi economici molto attuali. Schematizzazione ottima.

I23 ANALISI DI IPOTECA. Su un esattissimo grafico potete porre dei problemi per la soluzione migliore simulandola. Precisione. Esattezza. Attualità.

I24 AMMORTIZZAZIONE. Soluzioni di problemi anche per una piccola azienda dov in pochi secondi può verificare simulando qual'è la convenienza o meno nell'acquistare una nuova macchina per la produzione di un determinato lavoro.

I25 BACH. Fuga in Re minore; I28 battute. Dimostrazione eccezionale di come si può creare musica con il TI 99. (NECESSARIA LA SSS MUSIK MAKER)

I26 LEONARDO. "Ultima Cena" Dimostrazione di come si può costruire un qualsi si disegno sul nostro TI 99.

I27 CREAZIONE ARCHIVIO INDIRIZZI. Fino a IOO indirizzi che potete creare e modificare direttamente sul video dopo il caricamento del programma in memoria. Potete indi richiamare per codice o per nominativo l'indirizzo. In caso di dimenticanza dell'uno o dell'altro potete far scorrere velocemente tutti i nominativi. Dopo modifiche o eliminazione ricaricate il tutto sempre aggiornato.

I28 GRAMMATICA ITALIANA . Fonologia, Morfologia, Sintassi. Un programma scorrevole, interessante, non noioso. (in cantiere altri programmi che faranno parte di questo). L. 10.000

I29 GRAMMATICA INGLESE. Nozioni principali di grammatica. Articoli. Sostantiv Avverbi. Aggettivi. Pronomi. Coniugazioni. Verbi. Contrazioni. (In preparazione l'intero vocabolario). L. 10.000

I30 GEOMETRIA ANALITICA: Punti e rette. Fornisce i primi elementi ed un valido aiuto a chi inizia lo studio della geometria analitica. Le funzioni svolte dal programma sono molteplici: visualizza la posizione dei punti date le loro coordinate, con le linee di costruzione tratteggiate; coordinate del punto medio tra due punti dati; punti simmetrici rispetto l'asse X, rispetto l'asse Y, l'origine e le bisettrici principale; distanza tra due punti; grafico di una o due rette simultaneamente, date le loro equazioni esplicite; equazioni di una retta passante per due punti; retta di dato coeff. angolare e passante per un punto; punto di intersezione tra due rette. Grafica in media risoluzione quindi niente gradini poco gradevoli. L.10'000

I31 GEOMETRIA ANALITICA :PARABOLE . Tratta a livello superiore lo studio delle parabole. Data l'equazione, fornisce le coordinate del vertice, del fuoco e dei punti di intersezione con gli assi cartesiani; inoltre vengono date equazioni dell'asse e della direttrice. Vengono dati i punti di intersezione con una retta, anche parallela all'asseY. Viene individuata analiticamente e studiata una parabola passante per tre punti dati.
Una particolare rutine in Basic aumenta la risoluzione grafica permettendo l'indirizzo indipendente di punti su 80 righe e 56 colonne. E' inoltre presente una funzione di variazione di scala che consente un facile dimensionamento dei grafici. L. 10'000

I32 GRAFICI : Permette di memorizzare dati e misure ed il loro ordinamento. Gli stessi dati vengono poi rappresentati in un diagramma a colonne (ortogramma). La grafica è ad alta risoluzione, vengono cioè utilizzati tutti i I92 punti video sull'asse verticale, per apprezzare visivamente anche piccole differenze tra le misure. Il dimensionamento è completamente automatico, anche nella notazione scritta delle grandezze. A scelta sull'asse orizzontale appaiono le iniziali degli elementi rappresentati, numeri progressivi, le iniziali dei mesi dell'anno etc etc.
IL programma fornisce inoltre spiegazioni sulle modalità da seguire nelle costruzioni dei grafici prendendo a modello l'analisi dei dati relativi alla popolazione italiana a partire dal I86I fino al I96I. L 10'000

I33 TEOREMA DI PITAGORA: Il programma da una esauriente esposizione del notissimo teorema, utilizzando grafica a COLORI ad alta risoluzione e l'accompagnamento di brevi brani musicali. Nella prima parte si giunge all'enunciato del teorema dopo una serie di costruzioni geometriche ed animazioni grafiche; nella seconda parte viene data una dimostrazione di facile comprensione. Successivamente sono presentate le formule riguardanti le applicazioni.
Nell'ultima sezione vengono affrontati facili problemi.Il computer non si limita a dare il risultato ma fornisce una risoluzione con tutti i passaggi comr in un esercizio scolastico. L. 10'000

I34 MATEMATICA I° Esegue la ricerca del massimo comune divisore e del minimo comune multiplo tra più numeri; Scompone in fattori primi qualsiasi numero semplifica una frazione; trasforma decimali, anche periodici, in frazioni e viceversa; effettua conversioni dal sistema sessagesimale (angoli e tempo) ad decimale e viceversa. Il programma comprende musiche ed immagini a colori che richiamano le operazioni svolte. L'output è molto accurato: la definiziane di caratteri speciali consente una simbologia analoga a quella usata nei libri di testo e pertanto di più immediata comprensione. L 10'000

I35 MATEMATICA : SERIE DI FOURIER Il computer fornisce i coefficienti da una esplicita funzione una serie di valori ottimali.

I36 MATEMATICA : EQUAZIONI DIFFERENZIALI ordinarie. Risolve i gradi di equazioni usando il metodo dei Quattro ordini numerici Runge- Kutta.

I37 MATEMATICA : ANALISI FUNZIONI : Genera grafici e tabelle e trova Zero per una funzione da voi definita. Un programma professionale.

I38 MATEMATICA : IPERBOLI, PRIMI, BASI: Esegue conversioni base, calcola i fattori primi e calcola le funzioni iperboliche e le iperboliche inverse

I39 MATEMATICA : EQUAZIONI SIMULTANEE/ INVERSIONE MATRICI: Calcola le determinanti e l'inversioni di matrici e risolve simultaneamente equazioni fino a IO incognite. QUESTO PROGRAMMA E QUELLI DI SOPRA SONO QUALIFICATI E ADATTI AD OGNI STUDIOSO. Insomma non sono fatti da scolaretti.

140 INGEGNERIA: MOMENTI DI INERZIA: Calcola il Composto dell'Area, il momento d'inerzia e la distanza dalla linea base al centro di una struttura composta. Un programma(come i seguenti)fatti da professionisti ingegneri

141 INGEGNERIA: CARICAMENTO DINAMICO/ SINGOLI GRADI DI LIBERTA': Determina il responso di elasticità di un sistema in calcestruzzo con un grado unico di libertà quando è sottoposto a impulsi da carico. L. 10'000

142 INGEGNERIA : ANALISI SOLLECITAZIONI TRAVI: Calcola i momenti della resistenza delle sezioni a travature e la ripartizione peso per trave. L 10'000

143 INGEGNERIA : TRALICCI Determina la distribuzione delle forze nei tralicci Warren, Howe,Pratt. L. 10'000

144 INGEGNERIA : DISTRIBUZIONE 4 CAMPATE: Calcola i momenti di curvatura per travi continue fino a 5 sostegni. Programma professionale. (come sopra

145 BIORITMI : Come la II5 ma con la routine per la Stampante Centronics Impaginazione perfetta su foglio protocollo.(OTTIMO IN MANIFESTAZIONI) 10'000

146 BIORITMI : In grafica bellissima. Diversa dalla II4, questa disegna le curve su una tabella. Questa 23I invece colora dei segmenti che rappresentano il mese in modo da darvi subito la somma ottimale visualizzata in modo più incisivo. Inoltre vi permette con la semplice immissione di si/no di vedere i mesi anteriori e posteriori all'infinito. Stupendo !

147 BILL TRAKER : Excellent programm for traking monthly expenditures on credit cards fixed and variable houseold bills. All data is saved to cassette for easy retrivial. A fantastic program for record Keeping.

148 NUTRITIONAL SCOREBOARD : Choose from difference food groups to find the nutritional values. Programm offers an index and analysis section. (fin

149 HOME CHECK PROCESSOR : This program allows the user to file, sort, add, manipulate all off your horse checking chorers. A very well done menu' driven program that is easy to operate. Bill Tucker as createde a program that should grace each 99/4A owners library. Eccezzionale. !!!

150 ~~ELETTRONICA : Seguito del II2. Questo programma fornisce alcune pratiche e importanti funzioni. Resistori in parallelo. Condensatori in serie. Frequenze di Risonanza. Frequenza di lunghezza d'onda. Legge di OHM e progetti di antenna. Vi chiede problemi, ve li risolve, vi fa vedere in grafica gli schemi di ciò che voi chiedete . Cosa può fare il BASIC !!!~~

151 PIPE LINE : Calcola lo scorrimento (pressione) di uno specificato diametro/tubo di uno specificato liquido alla densità specificata. Un programma di grande utilità agli specelisti. La risposta dei valori e data con 11 cifre . Precisione eccezionale per tutti i livelli d' impiego.

152 CALCOLO CARTA DI SMITH: Rappresentazioni varie trasmissione in linea; calcoli equivalenti con costruzione in grafica della carta di Smith un programma di ingegneria elettrica sofisticato fatto da un Ingegnere.

153 CALCOLO POSIZIONE RADICE : Ingegneria Elettrica: Calcola il grado di intersezione dell'Asymptote; l'angolo ; e l'arrivo e la partenza angoli da zero ai poli. Sempre un programma di professionisti.

154 PROGETTI FILTRI: Ingegneria elettrica: Calcola i componenti valori per tre filtri attivi e due passivi. Altissimo il livello del programma.!

155 FASE CHIUSA PASSANTE : Ingegneria elettrica . Calcola i parametri del progetto per una fase chiusa. Divisore numero intero. Aumento del Loop. Capacità filtri. Programma sofisticato. Completo. Professionale.

156 LE PRIME FRAZIONI: Programma didattico per chi muove i primi passi nel mondo delle frazioni. Nella prima parte vengono dati i concetti di unità frazionaria e di frazioni; ogni esempio è corredato da rappresentazioni grafiche a colori; rettangoli con la base graduata,vengono diversamente colorati nella parte corrispondente alla frazione considerata. Nella seconda parte si controlla con la tastiera un paio di forbici e si tagliano figure colorate in parti frazionarie. In questa fase vengono rilevati eventuali errori e , al secondo tentativo infruttuoso, un secondo paio di forbici visualizza l'esatta risposta. L. 10'000

157 FRAZIONI 2°: Programma, tratto dalla serie americana Homework Hel, è un valido strumento applicativo per lo svolgimento dei testi scolastici relativi al calcolo con i numeri frazionali. Le operazioni sono quelle di uso più frequente: ricerca le frazioni equivalenti, semplificazione, addizzione, moltiplicazioni, divisione e confronto. Le varie sezioni nelle quali si articola il programma sono corredate da grafica a colore e brevi brani musicali. L. 10.000

158 VOLUME DEL CONO : I programmi di matematica della scuola media inferiore si sono recentemente aperti ad argomenti e tematiche propri degli studi superiori. Im questa sede viene implicitamente introdotto il concetto di integrale definita. In un cono vengono iscritti cilindri sovrapposti: il volume del cono è il limite della somma dei loro volumi quando il loro numero tende all'infinito. All'alunno viene esposto il problema con una grafica molto dettagliata. Egli è invitato a suddividere l'altezza del cono in un certo numero di parti, determinando così il numero dei cilindri iscritti. Di volta in volta il Computer fornisce il volume totale. I valori vengono, al termine, tabulati, mostrando come nella successione tenda ad un limite. L. 10.000

159 GEOMETRIA TRIANGOLI: IL programma fornisce un valido supporto nella soluzione di problemi geometrici elementari riguardanti i triangoli. L'allievo viene abituato a riflettere, con una serie di domande, sugli elementi a sua disposizione prima di procedere alla soluzione. Vengono risolti problemi che non richiedono l'applicazione del Teorema di Pitagora. Si trattano angoli, lati, altezze, aree e si considerano i casi in cui viene dato il rapporto tra due elementi e la loro somma o la loro differenza; o , ancora il loro prodotto.
Il computer non si limita a dare i risultati ma indica le varie operazioni come in una soluzione di tipo scolastico. L. 10.000

160 CITTA' D'ITALIA: Visualizza la cartina muta d'Italia con grafica ad alta risoluzione. Bisogna indovinare la citta' che corrisponde ad un cerchietto che appare di volta in volta. Totalizzazione dei punti fino a cinque giocatori. Un programma didattico divertente.
Il programma è in Extendic Basic . L. 10.000

161 BIORITMI : Come il programma numero II5. Ha però la rutine e il dimensionamento necessario per la stampa su carta con caratteri diversi

161 BIS DIALOGO : Un simpatico programma dove è il computer a farvi un mucchio di domande. In base alla vostra risposta ci da il suo giudizio sulla nostra personalità, carattere. E un simpatico gioco da fare agli amici che non conoscono ancora le possibilità del Computer. Molti si trovano a disagio. 5000

162 ALFABETO : Costruito per i più piccini alle prese con l'alfabeto inglese permette con l'uso del sintetizzatore di scoprire e sentire la pronuncia delle vocali e consonanti. E previsto anche l'uso del joystick per dire si o no. In questo caso l'uso è raccomandato anche agli handicappati.
Fra breve verrà costruito anche un programma in versione ITALIANA.
Il programma richiede l'uso dell'Extendic Basic. 10.000

I64 CHI QUADRO: Programma matematico d'interesse statistico che permette di confrontare con un campione la distribuzione teorica. 5000

I65 LANCIO DEI DADI: Interessante programma matematico. Numero lanci, visualizzazione e riepilogo della media, valori, varianza, probabilità. "

I66 GENERAZIONE NUMERI CASUALI: con media e S.Q.M dati. Matematica ott. "

I67 PACKAGE INTEGRALI: tabelle di corrispondenze. Metodo di Simpson, metodo di Gauss. Ottimo programma del nostro Filippo Cerulo. "

I68 COMPENSAZIONE EMPIRICA POLIGONALI: Esegue la compensazione empirica delle coordinate dei vertici di una poligonale aperta ad estremi vincolati o di una poligonale chiusa assumendo come dati di partenza gli angoli ed i lati. Utile applicazione topografiche. (by Randone) "

I69 NUMERO PRIMO O COMPOSTO: Determina con un velocissimo algoritmo se un determinato numero è primo o composto. In quest ultimo caso lo scompone parzialmente in fattori. (programma By Randone) "

I70 EQUAZIONI DI BANACHIEWICZ: Soluzioni di sistemi di equazioni lineari "

172 GALAXI 1 Un bellissimo gioco in Basic. Dalla vostra base partite a caccia di UFO che provengono dallo spazio. Ottima la Grafica. 5000

173 GALAXI 2 Il seguito della precedente con grafica e suoni diversi molto simile ai Videogiochi da Bar. Grafica ottima 5000

174 LANCIO DEL DADO Con grafica e musica gradevole vedete apparire ad ogni lancio il valore del dado. A voi vincere con il minor numero di lanci e chiudere in bellezza una partita.....5000

175 IL 7 ½ IN TI Un gioco sempre bello. Carte visualizzate in grafica bellissima. Musica adatta se vincete o sballate 5000

176 CAVERN OF MARS Uno stupendo gioco a miltischermo con grafica ec= cezionale. Chi conosce LEM deve prendere anche questo. Il modo di programmare trova anche i questo gioco una pietra miliare.....5000

177 BOMBARDATE NEW YORK Missione speciale per voi e il vostro bombar= diere. Sganciare bombe sulla città di New York e raderla al suolo Ricorda molto Meteoriti anche se molto diverso.....5000

178 CALCOLO MATRICIALE Un eccezionale programma del nostro socio di Pesaro Perlini. Permette di calcolare matrici fino a (23 X 23) con tutti i tipi di operazioni. Il programma e descritto molto be= ne. 15.000

179 SPARTITO MUSICALE : Un validissimo aiuto per la musica ed i suoi a= matori. Disegna le note sullo schermo premendo i tasti relativi al= la mascherina che si allega al programma.....IO.000

180 DRUM MACHINE : Generatore di Ritmi a diverse voci CYM 1. CYM 2 CYM 3.CYM 4. CYM 5. CYM 6. CYM 8. CYM 10. CYM 14.CYM 23. HAT.SIDE.SIDES TOMBASS. TOMS. DEL. Possibilità di salvare su nastro.....IO.000

181 PAC MAN-TI 3 diversi labirinti del gioco che ormai non ha bisogno di descrizioni e commenti. Grafica bellissima.....5.000

182 TIRI BALISTICI : Sempre un gradevole gioco. Fate l'alzo, calcolate giusto e con un cannone cercate di colpire la fortezza.....5.000

183 ELEZIONI : Un validissimo aiuto in occasioni di Elezioni. Il pro= gramma permette l'imissione di dati. Aggiornamento per ogni parti= to, aggiornamento e quindi totali anche parziali di I6 sezioni con visualizzazione istantanea dei totali singoli per sezioni e per o= gni partito, schede nulle o in bianco.....20.000

184 WORD PROCESSOR Un potente mezzo in Basic per gestire testi sia su stampante, sia per salvare in Tape che riportare da Tape. Il pro= gramma ha un validissimo Menu con le varie opzioni. Viene anche ce= duto gratuito a chi acquista stampanti.....20.000

185 CACCIA AL LADRO Un ladro è penetrato nella vostra casa di 16 stan= ze. Dovete cercarlo stanza per stanza e sorprenderlo.....5.000

186 GESTIONE ASSOCIAZIONE/CLUB Entrate uscite, quote pagate, riepilogo bilancio mese per mese. I9 voci entrate/uscite. Totali per ogni sin= gola voce, Riepilogo. Note.Un programma in matrici che potete varia= re in modo molto semplice e adattarlo a svariati usi, come contabi= lità famigliare, personale etc etc.....20.000

187 CAPOLUOGHI REGIONI D'ITALIA Chiedete la città e sullo schermo nel punto esatto lampeggia il capoluogo di regione. Didattico....5.000

188 BASE ALFA con opzione Joystik. Un magnifico gioco che ricorda molto quello di PARSEC. In alta risoluzione. Grafica molto curata, realis= tica. Tutti i I6 K usati in modo ottimale. Un grandissimo esempio di programmazione.Un mese di lavoro del socio Cimadori.....IO.000

189 IL TI PARLATORE. Unapotentissima routine per far parlare con il Vs SINTETIZZATORE e con il Modulo SSS EMULATOR il vostro Computer. Qualsiasi frase, in qualsiasi lingua, in qualsiasi modo e tono,bam= bino,uomo,donna, da ubriaco e perfino cantare.255 toni di voce,e vi da numero per numero la visualizzazione degli allofoni. Sul mercato non esiste nulla di simile.E' QUALCOSA DI SCONCERTANTE!!! La routine viene regalata a chi acquista il SINTETIZZATORE E L'EMULATOR CHE oltre a far questo permette di accedere ai servizi trasmissione dati mondiali in telecomunicazione e in time-sharing... ACQUISTATELO !!

201 IMPERIAL LANDER : Una grafica eccezionale di grande effetto. Lasciate l'astronave madre e cercate di atterrare sul pianeta ZIRA. Azionate i retrorazzi, fate un atterraggio morbido senza sfasciarvi. Solo così potete compiere l'esplorazione e ritornare sull'astronave madre.

202 CHICKEN HELPER Il famoso pollo che deve attraversare un autostrada a 8 corsie dove scorrono nei due sensi velocemente auto camion moto. VELOCE !

203 EGGS WARS La battaglia delle uova. Una pioggia di uova! Attenzione a prenderle con la rete ! Grafica molto di effetto. Gioco movimentato.

204 HEALTH TEST Scritto da un dottore può essere determinante per farvi vivere in salute una lunga vita. Vi suggerisce gli eccessi del bere, del fumare, del mangiare. Seguitene i consigli camperete cent'anni.

205 MEMORY Un gioco di memoria come le figurine. Molto veloce e con una grafica molto curata. Totalizzatore punteggi. Figure diverse di oggetti.

206 CITTA D' ITALIA Visualizza la cartina muta dell'Italia con grafica ad alta risoluzione. Bisogna indovinare la citta^che corrisponde a un cerchietto che appare di volta in volta. Totalizzazione dei punti fino a 5.

207 TIRI BALISTICI Regolando l'angolazione di tiro di un cannone bisogna colpire un castello; sono dati a disposizione 5 tiri. Visualizzazione dell'errore, in metri, e del punteggio. DIVERSO DAL 182

208 PROFESSORE DI BASIC ESTESO 4 Cassette con 7 Lezioni per il momento ancora in inglese per aiutare la programmazione con il potente Basic Esteso Lezione per lezione lo stesso Computer vi guida alla comprensione delle varie istruzioni. Nulla di più facile che imparare con lo stesso Computer

210 MAIL PREP This program is a must if you are a Source subscriber. It Allows you to create a letter file that can be easily dumped into source mail while using the TE II and a disk system. A most innovative programm.

211 SPRITER A very useful programm thet allows you to define 4 character sprites on the screen. it will then give you the 64 digit code for those

212 AMP CIRCUITS You are asked to imput the desidered closed loop gain and the maximun desidered frequency. The computer will then design a circuit using the popular 301Aa integrated circuit and specification of the circuit will be calculated. Excellent graphics usage.

213 3-D PLOT Extremely slow but EFFICIENT. Define the function you wish il line 5 and watch the computer goto work. (Sfera a 3-D)

214 NOTE BOOK A great little program that acts as a daily note book. You can enter up in 80 lines of text per day and recall them at any time. A fantastic help to those who like to be organized. No edit features.

215 ANCESTORIAL FILE Exxellent program for maintaining disk files on complete family istory. Menu driven and easy to operate.

216 FAMILY TREE II.This family tree program allows disck files storage of family mambers. Menu driven it's easy to operate. An excellent program and an excellent programming job.

217 PAY CHECK MANAGER . AN EXCELLENT Program which keeps track of your withholdings from your weekly paycheck. This program will be INVALUABLE at tax time.

218 SIMULAZIONE RADAR Un programma per chi vuole misurarsi con la cloche di un aereo che incontra un UFO. Lo schermo radar che avete davanti deve permettervi di evitare lo scontro diretto con l'UFO. Programma Nuovo !

219 INVENTARIO MAGAZZINO Il programma permette di avere un inventario di magazzino con 3000/6000 articoli. Per ogni articolo di magazzino è possibile memorizzare: codice; marca; tagli, quantità; prezzo, ubicazione. A richiesta si possono inserire altri voci e personalizzarlo. Le operazioni c si possono fare sono interrogazione per conoscere le locazioni libere di memoria, inserimento di un articolo, ricerca di un articolo, aggiornament del magazzino(per variazione prezzo e:o movimentare uno scarico:carico annullare un articolo, interrogazione per conoscere la valorizzazione del magazzino e opzionalmente stampa dell'intero archivio;(qusto programma costa 220.000 E OCCORRE espansione, box ,disk controller.disk drive) 26

220 TRIS Il classico Tris su scacchiera 3X3 avversario il Computer. Ottima grafica + suono e velocità di contromossa. Contatore punteg= gi e partite. Un programma di Randone.

221 SUBROUTINE "PIXEL" Grafica 192 X 256 direttamente utilizzabile dallo utente. CALL PIXEL (R,C) si accende sullo schermo un pixel nella riga R e nella colonna C desiderata. Lento ma niente"Bug" (By Randone

222 SUBROUTINE " TRAIL" Risoluzione 192 X 256 con un istruzione tipo Call Trail (R1,C1,R2,C2) il Ti traccia un segmento (in alta risolu= zione) fra il punto di coordinate R1,C1 e quello di coordinate R2 C2 Lento ma fa bene il suo compito (un Programma di Randone)

223 FORMULA DI CAMMINAMENTO: Topografia. Calcolo dell'aerea di un poligo= no dati tutti i lati meno uno e tutti gli angoli meno due.(By Randone

224 SUBROUTINE " PLOT " Con la "trail" ma molto piu veloce in quanto lavora in risoluzione 24 X 32 (By Randone)

225 PAINT-TI 99 PITTORE. Tavolozza colori, un pennello, una gomma. In= tingete il pennello nel colore desiderato tutti depositati alla base dello schermo, alzate il pennello e iniziate con il cursore in 8 direzione a dipingere la vostra " tela ". Un fantastico ed eccezzio= nale programma del nostro Randone.

226 CORRISPETTIVI MENSILI; Un utilissimo programma per la ventilazione dei corrispettivi di tutto un mese, con media varianza (By Cerulo)

227 SIMULAZIONE VENDITE ; Un programma che si adatta ad ogni tipo di materiale o articolo vendibile. Media e varianza dei vostri dati videata di tutto il mese partendo da zero giornaliera. (by Cerulo)

228 SPACE GEMINI : Un fantastico Videogame estremamente veloce. Stupenda grafica= Sprite bellissimi . Le difficoltà sono molteplici l'ultima e diabolica. Ripeto un Videogame superiore a quelli dei Bar.

229 FORCE I : Stelle e spazi sconfinati, un disco volante lontano. Punta= te subito il Radar e cercate di mirare bene. Il disco diventa ad ogni passaggio più grande e sempre più veloce, veloce, veloce.

230 SPACE PATROL = Pattuglie spaziali. Bellissimi sprites formano varie navi spaziali. A voi colpirle in modo veloce. Ottima la grafica, colori, esplosioni. Ideale per giovanissimi. Ottimo il divertimento.

231 BATTLE STAR = Bellissimi Sprites. Siete al centro dello spazio e len= tamente siete attaccati dai quattro lati da 4 astronavi nemiche. Ann nullate i loro missili ma dovete anche distruggere le loro navi altri menti gli attacchi sempre più veloci, veloci, veloci.

232 ASSALTO SPAZIALE : Joistich o frecce. Sprites velocissimi da ogni parte. Colpite a tutto spiano a destra sinistra sotto sopra....

233 SCHMOOD : Un carroarmato con l'alzo. La velocità del proiettile de= ve colpire un simpatico omino. Molto molto molto divertente l'omino.

234 IL TEXAS MAGO ; Visualizzazione delle carte, fiori, picche, quadri, cuori. Voi pensate una carta il Computer gira e rigira vi tira fuori quella che avete pensata.

235 INTEGRALE DI CONVOLUZIONE: Programma di ingegneria elettronica

236 RADICI DI POLINOMIO : Ricerca le radici di un polinomio sia in forma analitica che in forma empirica. (By Perlini)

237 SISTEMI DI EQUAZIONI LINEARI: Trova le soluzioni per sistemi lineari di qualsiasi grado. (ottima la spiegazione sul RUN)

238 RISPOSTA AL GRADINO; Calcola la risposta al gradino con poli com= plessi coniugati. (By Perlini)

239 CACCIA AL SOTTOMARINO: Dovete trovare ed affondare in un mare di 150 X 150 posizioni un sottomarino. Disponete di tiro, sonar, movi= mento. Un programma difficilissimi inedito.(By Perlini)

240 ATLETICA: Prima / 100/200/400 metri Necessita di Joistick. Si preme il tasto Fire per la giusta cadenza, per dare la falcata al vostro corridore. Per uno/due giocatori (By Perlini)

241 ATLETICA Seconda/ 400 metri ostacoli comandi come sopra.

242 SALTO IN LUNGO Joistick. Dare la cadenza con il Fire per partire leva il alto = stacco: Leva a destra = volo,Leva in basso =caduta.

243 SALTO IN ALTO : Joistick Fire per la cadenza. (programmi By Perlini)

N. 226-227-228 L. 10'000
N 204-206-211 L. 10'000
N 214-217-215 L. 10'000

LA 208 L. 20'000 (INGLESE)
30'000 (ITALIANO)

CONSOLLE.....con manuale Italiano, Modulatore Pal;.....370.000
BOX CON SCHEDA GESTIONE PERIFERICHE ...Con manuale.....378.000
DISK CONTROLLER CARD ... con manuale.....345.000
DISK DRIVE CARD .... con manuale.....685.000
RAM ESPANSIONE CARD 32 K... con manuale.....299.000
RS 232 CARD PER STAMPANTE ... con manuale 288.000
REGISTRATORE TEXAS già con CAVO per il Computer. Con manuale.....I03.000
JOYSTICKS a 2 PER CONSOLLE TEXAS con manale.....49.000
EDITOR/ ASSEMBLER con manuale inglese....(SOLO MANUALE 28.000).....I93.000
BASIC ESTESO con manuale I86.000
EMULATOR TERMINALE II Collega il computer ai servizi trasmissione dati mondiali in telecomunicazione e ai sistemi di Time-sharing. Trasferisce gli archivi con definizione d'errore, è in grado di gestire colore, voce, audio e grafica, da accesso al vocabolario del sintetizzatore vocale con programmi elaborati dall'utente.....123.000
MINIMEMORIA Questo modulo in SSS fornisce memoria supplementare al sistema base, oltre a mettere a disposizione dei validi sup= porti per il potenziamento dei programmi. Il modulo contiene an= che una batteria incorporata che permette la conservazione dei programmi e dati immessi nella memoria RAM del modulo sia quando la consolle viene spenta sia quando il modulo e disinserito. Il modulo ha una memoria di I4 Kbytes, cioè 6 Kbytes di memoria per sola lettura(ROM). Fra l'altro si ha maggiori possibilità di ges= tione archivio che permettono sottoprogrammi TI BASIC, un program= ma residente di messa a punto ed un programma per la tracciatura di linee.....I93.000
EDITOR ASSEMBLER E' richiesta la configurazione a disco e l'es= pansione di memoria. Permette all'utente di programmare in lin= guaggio di programmazione TSM 9900 e da accesso diretto a tutte le caratteristiche del sistema fra cui audio, voce, grafica ed I/O, oltre a mettere a disposizione la massimarapidità grazie al microprocessore a I6 bit del Computer. Nel complesso (due dischi) sono anche compresi i codici sorgente ed oggetto per il gioco di Tombstone City come esempio. I93.000
CALCOLO DELLE STRUTTURE. (DISCO) Questo programma offre ad In = gegneri un sussidio computerizzato per valutazioni e calcoli com= plessi. Si dispone di: momento di inerzia, carico dinamico/ grado unico di libertà, analisi delle sollecitazioni in travi di calce= struzzo, ripartizione travature reticolari a 4 campate..... 62.000
SPEECH EDITOR (CARTUCCIA SSS) Scoprite lo stimolo che da la pos= sibilità di generare la voce con il vostro computer. Potete speri= mentare ed ascoltare immediatamente paroli e frasi intere con il vocabolario incorporato nel sintetizzatore (venduto a parte)..... 43.000
AIUTO ALLA PROGRAMMAZIONE (CASSETTA) Mette a disposizione dei programmatori già pratici degli ausili per potenziare il linguag= gio Basic TI. Comprende le seguenti possibilità: Catalogare dischi, Display AT, Accept AT stampa sullo schermo lettere minuscole serie di routine ASCII caratteri definiti dall'utente.....20.000
BIBLIOTECA DI MATEMATICA (DISCO) Comprende calcoli in serie di Fourier, analisi delle funzioni, equazioni differenziali ordinarie, conversioni di basi, scomposizione in fattori primi, funzioni iper= boliche e calcolo simultaneo di equazioni..... 62.000
LIBRERIA DI ELETTRONICA (DISCO) Un catalogo degli ausili più comunemente usati dagli ingegneri elettronici fra cui progettazio= ne filtri, luogo delle radici, carta di Smith, circuito agganciato in fase e numerosi altri supporti..... 62.000
STATISTICA (CARTUCCIA SSS) Svolge diversissimi calcoli statistici con la precisione e la rapidità di un computer. Vi lascia più tempo libero per analizzare i risultati ed applicarli alla Vostra partico= lare situazione. In clude dati statistici descrittivi, correlazioni, analisi di regressione lineare ed altre valutazioni statistiche de= duttive..... I08.00

PER STAMPANTI TELEFONATECI - PREZZI INTERESSANTI

GENERATORE RAPPORTI E ARCHIVI PERSONALI. Vi permette di creare, edit e stampare lettere e rapporti di routine con i dati ricavati da un archivio creato con i Moduli gestioni dati personali o Dati Statistici. Ideale per circoli ed associazioni. (Opzionale la stampante) lire ..I26.000

AIUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE: Un potente strumento computerizzato che permette di risolvere molti problemi finanziari domestici, fornendo estratti conto, programmando i pagamenti rateali, calcolando gli ammortamenti ed analizzando i ratei.....(CASSETTA) lire.. 20.000

VIDEO GIOCHI I (SSS) .....lire 53.000

VIDEO GIOCHI II (SSS) .....lire 53.000

YAHTZEE (SSS).....lire 53.000

ZERO ZAP (SSS) Flipper computerizzato rapido.....; lire 53.000

TOMBSTON CITY (SSS) .....lire 53.000

INVASORI TI (TI invaders) (SSS).....lire 35.000

THE ATTACK (SSS) .....lire 53.000

OTELLO .....(SSS).....lire 63.000

MUNCH MAN (SSS) Come Pac Man .....lire 63.000

CALCIO (SSS) .....lire 53.000

HUSTLE IL SERPENTE (SSS).....lire 53.000

EDUCAZIONE FISICA (SSS) Ginnastica computerizzata bella grafica 43.000

CRISHOLM (SSS).....lire 62.000

GUERRA DI AUTO (SSS) .....lire 62.000

BLASTO (SSS).....lire 53.000

BLACKJACK E POKER.(SSS).....lire 53.000

A MAZE ING (SSS) Se vi piacciono i labirinti impazzirete.....lire 53.000

ALPINISTA (SSS) con emeissione di parole chi ha il sintetizz. .lire 62.000

SCACCHI (SSS) Un poderoso programma di facile uso.....lire 86.000

BASIC PER PRINCIPIANTI (cassetta) in italiano.....lire 20.000

IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO (cassetta) inglese.....lire 20.000

NUMERO MAGICO (SSS) Problemi di piccola matematica.....lire 32.000

MUSICISTA (SSS) Per fare composizioni musicali anche un profano 62.000

MOLTIPLICAZIONE (SSS) Suono e grafica nei piccoli problemi.....lire 62.000

SIMULAZIONE DI MERCATO (cassetta).....lire 2I.000

DIVISIONE (SSS) Colori e grafica nei dati fondamentali.....lire 62.000

ADDIZZIONI E SOTTRAZIONI (SSS) Programma didattico favoloso....lire 62.000

PRIME LETTURE (SSS) grafica e colori indispensabile sintetizzat.lire 62.000

CARNEFICE (SSS) Scoprite le parole segrete in inglese.....lire 53.000

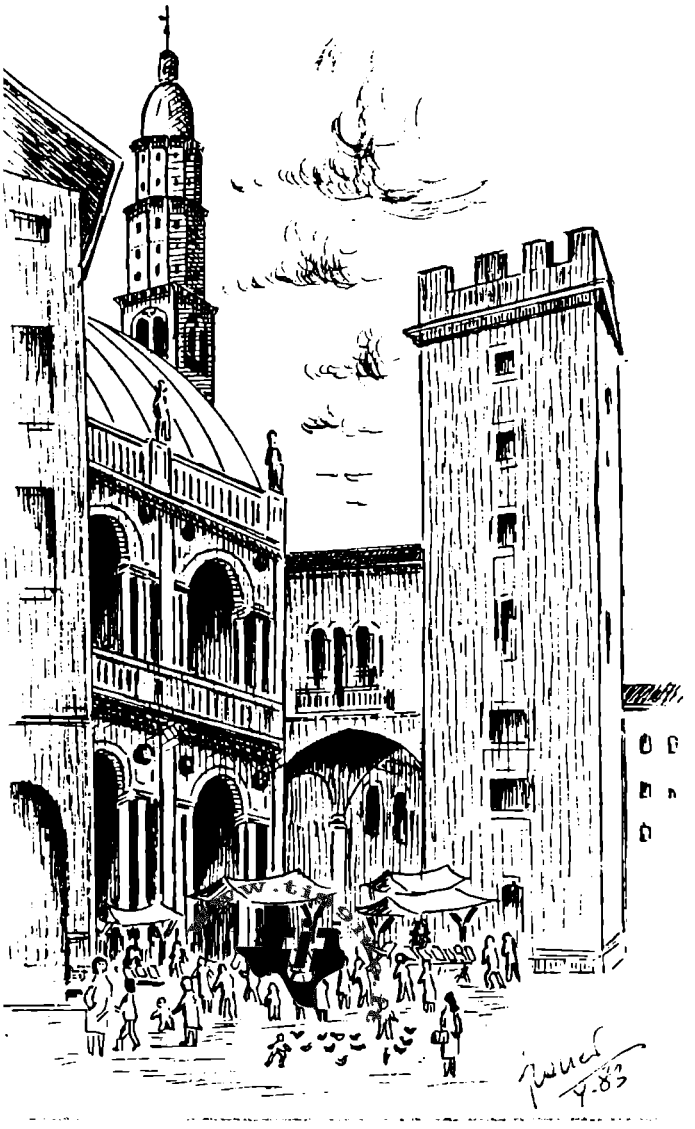
GOLD RUSH (Cassetta) Uno dei migliori programmi in Exte Basic. Siete un minatore che si cala nella miniera. Scavate, mettete le mine, fate saltare. Gli imprevisti sono tanti. Bella grafica lire I0.000

ATTENZIONE : Questi prezzi sono riservati ai soli corrispondenti-soci del FRANCONPUTER CLUB. Agli invidiosi altri rivenditori comunichiamo che FRANCOMPUTER sotto la Ragione Sociale " FRANCO GONZATO " è regolarmente iscritta alla Camera di Commercio di Vicenza e che la stessa ha il suo Punto Vendita e la sua sede in Corso Fogazzaro 174 VICENZA.

Registro C.C. Registro Esercenti N. 21049/M e Licenza Amministrativa N. 3704 Comune di Vicenza. Partita Iva: 00794060244.

Carissimi SOCI i prezzi sopra sono comprensivi di IVA. Per quanto riguarda la spedizione per gli oggetti non voluminosi la spedizione è gratuita e avviene per pacco postale. Per quelli voluminosi tipo il Box etc vi facciamo pagere la pura spedizione e basta attraverso le ferrovie dello Stato. (per maggior sicurezza data la variazione di prezzi telefonatici prima. Può essere sempre conveniente sapere l'ultimo prezzo del momento. Noi siamo sempre aggiornatissimi, più, riceviamo particolari stok limitati ad un prezzo superscontatissimo. Approfittatene !)

Ricordate inoltre che il CLUB fornisce tutte le spiegazioni al riguardo su tutto l'Hardware che Software. Pubblicazioni in italiano, garanzie come nessuno può fare.



..... un saluto da VICENZA

e.....

C O N C L U S I O N E

Se non hai bisogno di noi e di questi quattro fogli, mandaci a dire cosa hai fatto di buono TU, diventeremo importanti con la tua collaborazione tecnica e con i tuoi programmi.
Se invece questo numero ti piace così com'è e vuoi continuare a riceverlo con aggiornamenti e con notizie sempre più fresche scrivici e mandaci ogni volta che lo ricevi lire 4000.
Se collabori, alla ribalta ci potresti essere anche TU e sappi che prima o dopo qualcuno in base ai numeri che dai si accorge che hai numeri da vendere.

con simpatia .....

(dal prossimo numero ci sarà la rubrica con offerte e domande di programmi specifici. Scriveteci cosa vi serve, scrivete cosa siete disponibili a fare)

10 PROGRAMMI !

PRENOTATELA FIN DA ADESSO!
4000+400 SPESE POSTALI

Thanks to 99'er:

Franco Gonzato (Francomputer)

Alfredo Cevolini and

Carlo Munari

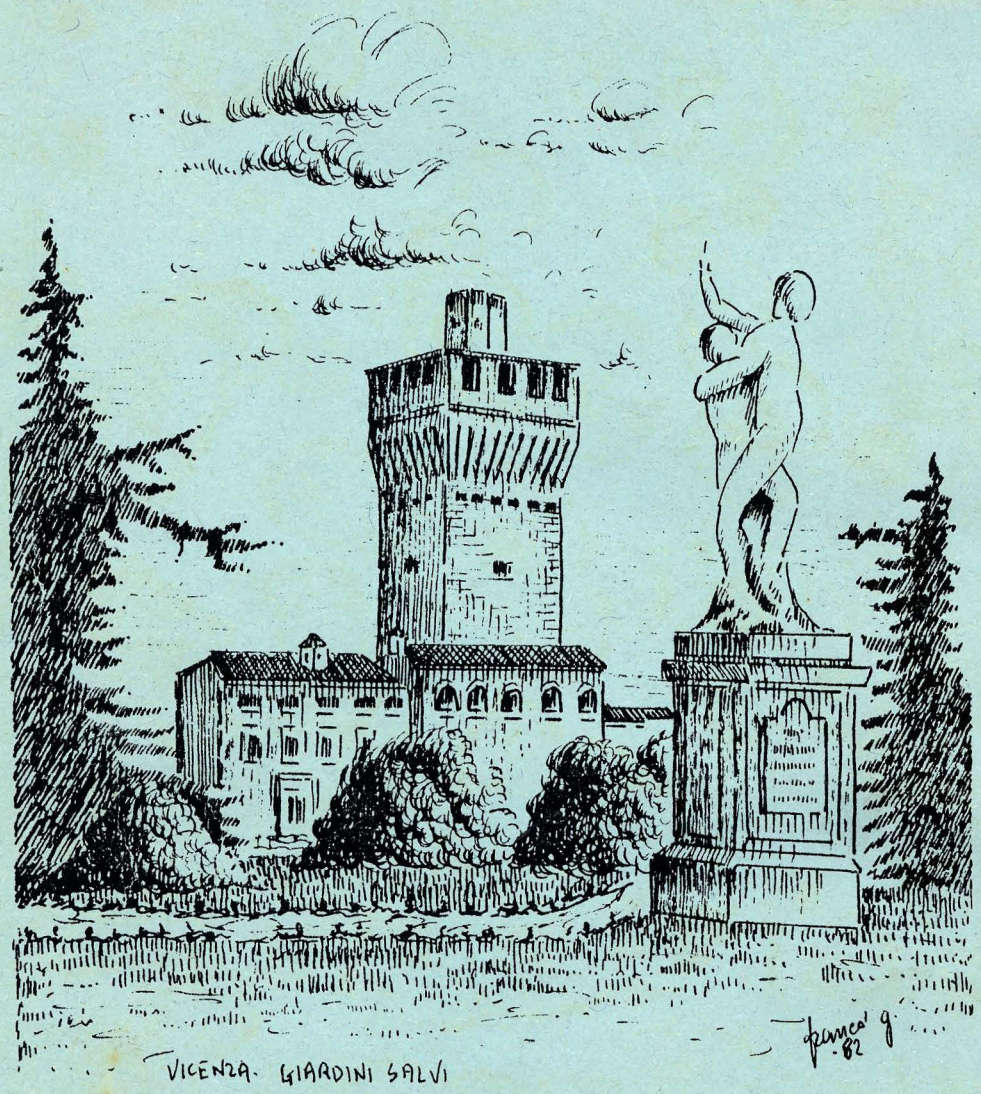
for the donation to our TI Italian Club.

- Scanning and Reworking by:

TI99 Italian User Club ***in the year 2015.***

(info@ti99iuc.it)

Downloaded from www.ti99iuc.it



FRANCOMPUTER

CLUB
TEXAS INSTRUMENTS
TI 99/4A

PROGRAMMI - SCAMBI - INSEGNAMENTO

CORSO FOGAZZARO 174
(0444) VICENZA 42678